no.240
1984年 7/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
JULY 15, 1984

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314)0309 定価300円 年間購読料7,200円(送料共)

ゲーム場の風営化盛り込む新風営法案

自公民で修正、附帯決議
矛盾点残し衆議院を通過

ゲーム機を区別せず、少年の入場禁止時刻と年齢を繰上げ
なお問題点を附帯決議に残して新風営法案はついに重要法案に

　ゲームセンター（ゲーム場）を新たに「風俗営業」にすることを盛り込んだ「風俗営業等取締法の一部を改正する法律案（新風営法案）」は、審議を付託されていた衆議院・地方行政委員会（大石千八委員長）で実質審議が六月二十一日、二十六日、二十八日と進み、七月三日で質疑終了、五日に採決となった。この間、与野党から同法案に対する疑問点が続出、とくにゲーム場関係の第八号営業の規定をめぐる問題点と、立入り検査権や下位法令への委任が多く警察権力の強化をめぐる問題点が改めてクローズアップされ、大論議となった（一部本紙「号外」で既報）。

　五日の地行委採決では結局、自民、公明、民社による三党共同修正案つきで可決（社会、共産は反対。別に修正案を提出していた）、さらに十二項目にわたる（自公民提出の）「附帯決議」が採択された。衆議院本会議は翌六日に開かれ、本会議に対し地行委・大石委員長が報告、すぐさま採決となり「修正・附帯決議」つきで可決された（社会、共産、無所属の一部が反対）。「修正・附帯決議」つきの法案はそう珍しいものではないが、少なくとも原案どおりでなくすでに問題化されていることを示すもので、今後参議院へ送付されるが"重要法案"化するとされており、衆議院以上に大論議が行なわれると予想されている。

　衆院段階での「修正」内容は多岐にわたっているが、ゲーム場関係では第十八条と二十二条四項で、未成年者の入場を午後十時以降禁止するとあったのを、午後十時以前の一定時刻を条例で定められるようにし、その時刻以後未成年者を立入らせないようにしたもの。たとえばある県で午後六時と条例で定めるなら、午後六時以降は未成年者は入場できなくなる。そしてその旨の「立入り禁止」の表示をしておかねばならなくなる。

　この三党共同修正案は少なくとも、八号営業については重大な問題を残した。つまり、地行委の審議過程で自民、社会、公明、民社、共産ともに口を揃えて「スロットマシンなどの賭博機の運営を許可すること、これらを設置する店で未成年者が遊ぶこと、なぜテレビゲーム機を健全機と賭博機と区別できないかということ」などなど、重大な疑問点を法案提出者の政府委員側にぶつけてきており、なんら確実な答弁を得ていないだけに、賛成した三党の中でもいぜん納得せず、まだ問題にするとした委員がいるなど、まだまだ波乱含みの内容となっている。

　こうした問題をはらんでいるだけに、さすがの三党も修正だけでなく「附帯決議」を行なうことにしたわけで、そのうち八号営業については「ゲーム機の規制の在り方について引続き検討すること」の一項が加わった。この附帯決議の解釈は容易ではないが、かなりの影響を今後与えるもようで、場合によっては参議院での再修正（その場合再び衆議院に回付される）もありうると見られており、重大な宿題を残したまま焦って衆院を通過させたがそれが"重要法案"化を促したと見られている。

社共による修正案はゲーム機を区別し賭博機種を八号に、年少者入場禁止に

　一方、社会、共産両党は衆院・地行委で別々に修正案を提出したが否決された。これらの修正案の内容はほとんど同じで要するに「第八号営業を花札、トランプ（ポーカーなど）などのテレビゲーム機やスロットマシンなど、いわゆる賭博内容のゲーム機の営業に限定するとともに、これら第八号営業の風営店に未成年者の入場をすべて禁止する」というもの。

　つまり社共提出の修正案は、スロットマシンなど本来賭博機とされるメダルゲーム機についての自主規制のうち、最も重要な「メダルゲーム場への未成年者の入場禁止」を尊重し、しかもクレジット式など賭博に使われやすいTVゲーム機も同じグループに入れるなど一歩前進させたもので、健全なアミューズメントマシン業界からは高く評価されるべきもの。これは「どんなゲーム機も賭博に使える」とする警察庁の考えに真向うから反対するもので、ゲーム機には賭博に使われやすいものとそうでない健全なものとがあると明らかに区別し、健全なゲーム機のみ設置するゲーム場は風俗営業とならず、従って風営法とは直接なんの関係なくこれまでどおり営業できるとするもの。つまり、健全なゲーム機はむしろ青少年の健全育成に役立ち、また創造的産業としてのAM業界は保護されるべきとの考えのようである。

　七月三日には社会党による修正案がすでに出されており、同日は当初採決まで進む予定だったが、裏工作（?）が活発化し五日に採決が持ち越された。三日から五日までの間に、警察庁当局は猛然と巻き返しを行ない、自民、公明、民社の三党の了解を得たもようであるが、その際かなり無理をしたと推測されている。しかし、もしそのような無理が通るのであるとしたら同法案が成立したとしても施行において混乱は必至であり、さらに問題を大きくするだけ、と指摘する声もあり、なお波乱含みのままである。

（次頁以下に関連記事）

自民、公明、民社による共同修正案（抄）

（年少者の立入禁止の表示）

第十八条　風俗営業者は、国家公安委員会規則で定めるところにより、十八歳未満の者がその営業所に立ち入ってはならない旨（第二条第一項第四号の営業（専ら客にダンスを教授するための営業に限る。）に係る営業所で少年の健全な育成に障害を及ぼすおそれがないものとして国家公安委員会規則で定める基準に適合するもの及び同項第八号の営業に係る営業所（第二十二条第四号において「ダンス教授所等」という。）にあっては、午後十時以後の時間において立ち入ってはならない旨（同号の規定に基づく都道府県の条例で、十八歳以下の条例で定める年齢に満たない者につき、午後十時前の時を定めたときは、その者についてはその時以後の時間において立ち入ってはならない旨））を営業所の入り口に表示しなければならない。

（禁止行為）

第二十二条　風俗営業を営む者は、次に掲げる行為をしてはならない。

（……）

四　十八歳未満の者を営業所に客として立ち入らせること（ダンス教授所等にあっては、午後十時（第二条第一項第八号の営業に係る営業所に関し、都道府県の条例で、十八歳以下の条例で定める年齢に満たない者につき、午後十時前の時を定めたときは、その者についてはその時）から翌日の日出時までの時間において客として立ち入らせること）。

自民、公明、民社による附帯決議案（抄）

政府は、本法の施行に当たり、次の事項について善処すべきである。

（……）

一　ゲーム機の規制の在り方について引き続き検討すること。

（……）

右決議する。

できるはずないTV機改造

健全ゲーム機 ⇄ 賭博専用機

警察は簡単にできると主張

衆院・地行委（7月3日）で、賭博ゲーム機の基板「TVポーカー」(左側) と健全AM機の基板を手に、TV機の区別を迫る宮崎氏（公明）

「警察庁はテレビゲーム機を健全なものから不健全なものへと容易にソフトウェアの交換で変更できると言うが、この健全なゲーム機から『TVポーカー』へとどうしたら変更できるのか示せ。前者は老若男女を健全に楽しませ賭博に使われることのないもの、後者は警察によって多数賭博機として押収されているもの。健全機から賭博機への変更は不可能であるが、それを可能とする根拠を示せ」　七月三日の衆院・地行委で宮崎角治氏（公明党）は鋭く田川大臣と警察庁に迫り、会議場は緊迫した。

"使い方で賭博"論 行詰る

「たまり場」7割の分母（ゲーム場数）もかなりあいまいに

衆院・地行委での審議は実質六月二十一日にスタートし、七月三日で質疑終了となったが、この間委員会は四日間開かれ（うち一日は一般質問）とくに「八号営業」を新たに風俗営業とする点、また風俗営業への警察権限の拡大問題が大論議を呼び起こし、当初いわゆるセックス産業の規制のみと軽視されてきた新風営法案は、大きくクローズアップされ各方面でも論議が拡大されつつある。

ここでは衆院・地行委での「八号営業」をめぐる質疑・答弁を中心にいかに衆議院で問題になったかをとりあげることにする（本紙『号外』と一部重複。なおここでは日を追ってまとめてみた）。

6月21日 与野党とも矛盾点指摘 不完全な法案との声も

質問 「ゲームセンターを新たに風営にするとなっているが、ゲーム機にはいろいろ種類があり、スロットマシンは世界的賭博機である。法案ではそういう場所に青少年が午後十時まで入場できるとなっているが、これは問題ではないか」（臼井日出男氏＝自民）

答弁 「スロットマシンは外国では賭博機ですが、それ自体は賭博ではなく、使い方である。金品がからむと賭博性が強くなるが、日本では金品とは関係なくただ遊ぶだけのものがある。また午後十時というのは、現状が野放しだけに、最小限度の規制をしたにすぎない」（警察庁刑事局・鈴木保安部長）

質問 「テレビゲーム機の中には技術介入性の高い健全なものと、サイコロとか花札などをTV化した偶然性のみによるものと区別できるはず。健全なものは対象からはずせないものか」（臼井氏）

答弁 「なるほど技術性の高いものもあるが、健全機と不健全機を区別するのはできない。遊技の結果が勝敗を決するものや定量的に示されるものが含まれる」（鈴木部長）

質問 「ホテルロビーやSCで区画されてないものは対象外と聞くが、むしろ開放されている場所がたまり場になるのではないか」（臼井氏）

答弁 「ゲーム場風営化の目的は賭博防止、非行防止にあり、そういうものは閉鎖された場所で起りやすいと思う」（鈴木部長）

質問 「旅館内のゲーム場で、ロビーや、密室でないガラス張りで外から見えるものは対象となるか」（長野祐也氏＝自民）

答弁 「見なければわからないが、そういうものは対象外と考えている」（鈴木部長）

質問 「今法案を考えるにまだまだの感がある。もっと突っ込んでから法改正すべきである。これでは青少年非行の防止にならない。ゲームセンターは午後十時まで子どもが入れるとあるが、九州でもこの時間は子どもが眠っているぞ」（松田九郎氏＝自民）……特に答弁なし。

質問 「八号営業の規定でスロットマシンとあるが、これは警察白書でもギャンブル機としている。それを午後十時まで青少年に使用させてどこが健全育成か。またテレビゲーム機は、健全機と不健全機をなぜ区別できないのか」（小川省吾氏＝社会）

答弁 「（先と同じ）テレビゲーム機もソフトウェアを変えればゲーム内容が変わる。脱法行為を防ぐためにも区分しない」（鈴木部長）

質問 「警官の不祥事が絶えない。また法案ではトルコ風呂を全面禁止しない。しかも法案は政令規則など下位法令に百近く委任している。警察権力の肥大化にならないか」（安田修三氏＝社会）

答弁 「警官の非行は誠に申しわけない。信頼を回復する」（田川大臣）「トルコ風呂の規制は難しい。下位法令への委任は、技術的なもの専門的なものに限る」（鈴木部長）「委任については立法技術である」（三井警察庁長官）

6月26日 押収機はすべて賭博機 業界自主規制が問題に

質問 「ゲームセンターを風俗営業に加える理由を示せ」（草野威氏＝公明）

答弁 「これまでなんら規制がない。ゲーム機賭博が続発している。五十八年中この種事犯で八千四百八十二人検挙した。全賭博事犯の五六・四％に当たる。一方「たまり場」となっているゲーム場は全国ゲーム場（三千五百十六軒）中二千四百三十二軒と約七割を占めている。しかも暴力団関係は約一割ある。騒音、振動などの苦情も多い」（鈴木部長）

質問 「ゲーム機が賭博に使われるとしながら、年少者を午後十時まで入場させるというのは矛盾しているではないか」（草野氏）

答弁 「八号営業は七号営業のような賞品の提供がなく、ただゲームするだけ。年少者の入場は当然だが、社会福祉関係法の例から午後十時までとした。十時まで遊べとするわけではない」（鈴木部長）

質問 「いくら使い方と言おうが、また賞品を出さないと言おうが、警察白書でスロットマシンはギャンブル機としているではないか。これは問題だ」（草野氏）

答弁 「使われ方である。五十六年当時はそういう（現金払出しの）ものが多かった。五十七年以降は（軌道を）修正している。金品のからむ本来的なギャンブル機は許可しない」（鈴木部長）

質問 「射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるとあるが、その判断基準を示せ。スポーツものなど健全なものも含めるのか」（草野氏）

答弁 「（先と同じ）健全ゲーム機でも賭博に使える。ゲーム機が悪さをするのではなく営業者が悪さをするのである。花札など賭博に使われやすいものでなく、野球ゲームでも賭博に使える」（鈴木部長）

質問 「賭博行為の未然防止と言いながら、警察白書でも明らかなギャンブル機であるスロットマシンをなぜ風営で認めるのか」（岡田正勝氏＝民社）

答弁 「（先と同じ）」（鈴木部長）

質問 「賭博とは何か。ゴルフで三万円賭けた場合、十円の場合、チョコレートの場合は」（岡田氏）

答弁 「刑法百八十五条の規定で偶然の勝負事で賭けると賭博になる。技能が関与してもなりうる。刑法の但し書きの解釈だが、現金が動くなら賭博罪となる。十円なら可罰性が問題。チョコレートは一時の娯楽」（鈴木部長）

質問 「チョコレートでも何千円もするのがある。もっと正確に答弁せよ。スロット、ルーレット、ポーカーなど賭博性の強いゲーム機は、少年にさせないのが当然ではないか。しかも夜十時まで奨励するようなもので、おかしいではないか」（岡田氏）

答弁 「（先と同じ）午後十時まで子どもにやらせろと言っているわけではない」（鈴木部長）

質問 「規制対象とならないゲーム機の種類を示せ」（岡田氏）

答弁 「規制の対象とならないものは乗物と人生占い機です」（古山防犯課長）

質問 「五十七年、五十八年中にゲーム機を用いた賭博犯の検挙状況を示せ（警察庁は提出した）」。さて拝見。これによると、押収機は偶然性の高い、技術介入性のないもの（賭博機）ばかりではないか。健全ゲーム機は入っていない」（岡田氏）

答弁 「いろいろある。ビンゴなどは技術介入性がある……（答弁にならず）……健全ゲーム機でも使っている場合があり、ソフトウェアを変えればギャンブル内容に変更できる」（鈴木部長）

質問 「テレビゲーム機にはスポーツもの宇宙ものいろいろあるが、ポーカーも入るのか。賭博性の強いものもいっしょにするわけか」（経塚幸夫氏＝共産）

答弁 「（先と同じ）ポーカーを楽しむだけなら許可対象となる。ポーカー機にもいろいろあるが、ほとんどがテレビゲーム機。賭博機もあるがそうでないのもある」（鈴木部長）

質問 「福岡県の場合、健全娯楽組合を作り、八割の業者を組織し、自主規制している。それによるとポーカーゲーム機の使用禁止を明示し、また小中学生は日没までとある。これからみると法案は生ぬるい。自主規制を尊重すればこんな風営化は不必要ではないか」（経塚氏）

答弁 「ゲーム機業界は現在組織がバラバラで、自主規制もはっきりしない。協会もいくつかあるようだがアウトサイダーが多くかれらは自主規制しない。現在の組織率を上げても指導力、統率力が強くないと無意味だ。従って自主規制に期待できない。しかし業界が担保（保証）するなら話は別である」（鈴木部長）

6月28日 健全／不健全機の中身 福井県青少年条例とは

質問 「政令等への委任多くて内容がわからない」（和田貞夫氏＝社会）

答弁 「六月十九日の理事会で配布しました」（鈴木部長）——議事一時混乱に。

質問 「健全な"頭の体操"になるゲーム機と賭博機とは構造が異なるのではないか。賭博機ではゲーム内容が勝負ごとだし、現金を賭ける数字（クレジット）の記憶装置がある。ポーカーなどは画面が横だが、健全機には縦になっているものが多い。それでも容易に健全機を賭博機に改造できるのか」（和田氏、「コインジャーナル」掲載の広告と「エレベーターアクション」カタログを示し区別せよと迫る）

答弁 「専門家の意見を十分に聞いている。基板交換で容易に改造できる（答弁にならず）」（鈴木部長）

質問 「きりがない。世界的な賭博機、スロットマシンで子どもに遊ばせて、なにが健全育成か」（和田氏）

答弁 「賭博になるかならぬかのメルクマール（指標）は現金化されるかどうかによる」（鈴木部長）——「話にならない」（和田氏）

質問 「警察白書でスロットマシンなどをギャンブル機とした理由は」（岡本富夫氏＝公明）

答弁 「五十六年白書までは賭博に使われていることが多かったので俗称とした。遊ぶだけなら賭博機ではない」（鈴木部長）

質問 「ならば五十七年中に押収したスロットマシン約千台はなぜ押収したのか」（岡本氏）——鈴木部長は先の答弁繰り返す。「福井県の青少年条例（示す）があり、花札……スロットマシンと明記し、特定遊技機としてある。福井ではこういう機械は少年に使用禁止している。国のほうが遅れているわけか」（岡本氏）

答弁 「福井県の場合は十五歳未満で法案の十八歳未満と異なる。同県から中身について相談を受けていないが、場合によっては風営法改正で失効すると伝えてある。同条例は届け出制なので、それでいいとのことだった」（鈴木部長）——賭博機と健全機の区別について「業界でも意見が分れており、区別困難という業者がいる」（鈴木部長）

質問 「モグラ叩きはどうなるのか」（岡本氏）

答弁 「今後よく研究し、業界の意見を聞き研究する」（鈴木部長）

質問 「全国ゲーム場三千五百軒はおかしい。パチンコ店（一万二千軒）の二・五倍の三万軒ではないか」（岡本氏）

答弁 「これで全部かどうかわかりませんが、かなりのもの」（山田少年課長）——納得できない、のヤジ。

質問 「健全ゲーム機と不健全機を区分しないというが、一方で警察庁は"ギャンブル機状況"として区分している。なぜか」（岡田正勝氏＝民社）——答弁混乱し、訂正しながら、

答弁 「押収機のほとんどは不健全機だが、健全機もわずかだがある」（古山課長）

7月3日 質疑終了まで解決せず 各党から修正案調整へ

質問 （TV機で健全機を不健全機に容易にソフト交換でゲーム内容を変えるとの答弁に対し）「ここに基板が二枚ある（示す＝写真参照）。どちらが賭博性のあるものかわかるか。これらの基板はコンピューターが内蔵され、実に精巧に出来ている。ハードもソフトもちがう。これはソフト交換などで容易に交換できるものではない。ROMと言うがどれがROMかわかるか。変えるなら配線、操作ボタン、すべて変えて、大改造になる（五、六十万円はかかる）。それなら乗用車をトラックに変えるようなものだ。これを簡単と言うのか」（宮崎角治氏＝公明）

答弁 「ゲーム機についてそれなりに勉強した。基板を入れかえるだけでゲーム変更できると専門家に聞いている」（鈴木氏）

質問 「詭弁だ。簡単でない。説明せよ」（宮崎氏）——鈴木部長、答弁に詰まる。「喫茶店に一台しかない場合、二台、三台の場合は風営か」（宮崎氏）

答弁 「喫茶店は店舗だから該当する。一概に言えないが二台、三台なら規制対象となる」（古山課長）

質問 「国会記者会館の喫茶店にジャンピューターなど三台置いているが、対象となるか」（宮崎氏）

答弁 「現状を見ていないので何とも言えないが、一般論として、小さな喫茶店の中にわずかの台数のゲーム機があるゲーム喫茶で賭博が行なわれていることが多い、これが問題である」（鈴木部長）

質問 「だれが見ても明らかな賭博専用機と、健全なゲーム機をいっしょにするのはおかしい。理事会でもやる」（岡田正勝氏＝民社）「テレビゲーム機について不明な点が多い。区別できるはずである」（加藤万吉氏＝社会）

答弁 「八号営業の規定文のうちスロットマシン云々は例示、『本来の用途云々』が最も意味ある箇所。スポーツものであろうが、すべて対象になる。私はこれでいいと思う」（鈴木部長）

質問 「テレビゲーム機についてはどうしても区別する必要がある。従って、八号営業の規定で修正案を出した。修正案のほうが、だれが見てもわかりやすいと思うので、協力してほしい」（加藤氏）

警察庁が衆院・地行委に要点提出 「覚え書」とも矛盾!? "省庁・業界との了解"も怪しくなるか

新風営法案では政令規則などへの委任事項が多く、この点が問題になっているが、とくに衆院・地行委では「どういう内容のものを予定しているかわからないようでは審議もできない」（和田貞夫氏＝社会）との意見に対し、警察庁の鈴木保安部長が「すでに六月十九日の（地行委）理事会に提出ずみ」と答え、理事以外の委員に配布していなかったことが判明、審議が一時混乱した。警察庁は「すぐ配布する」とし、田川大臣らが謝罪して収拾した（六月二十八日）が、配布された資料を見ると、これまた物議をかもし出すものが並んでいる。

これは配付された資料のうち「第一 風営法改正に伴う下位法令の規定見込み事項」として、国家公安委員会規則、政令、府令、条例への委任事項を具体的に示したものでうち五十三ヵ所については規定内容、二十三ヵ所についての様式などで後者については省略しており、まだ多くが未定のまま。このうち「八号営業」に関するもので主なものは次のとおりで、NAOが「警察庁と通産省との間で交わしている覚書」としている内容とかなり異なっているのが注目される。

下位法令への規定見込み事項

第二条第一項第八号（規則）＝遊技の結果が表示され、又は勝負が明らかとなるスロットマシン、その他のメダルゲーム機、テレビゲーム機などを予定している。

同（政令）＝旅館業等の施設で、店舗とは言えず、しかも、容易に見通せるものを予定している。

第四条第二項第二号（政令、条例）＝現行の規定と同様に学校等から一定の距離以内の場所、住居地域などを予定している。

第九条第一項（府令）＝構造設備の増築、改築に至らない程度の部分的な腐巧、破損箇所の修理などを予定している。

第十三条第一項（条例）＝クリスマスイブ、大晦日などが考えられる。

第十七条（規則・料金の種類）＝飲食料金、遊技料金、サービス料金などを予定している。

第二十七条第一項第四号（府令）＝法人の役員の氏名、住所などを予定している。

第三十二条第三項（規則）＝専ら主食を提供する飲食店でゲーム機を備えていないものなど、午後十時以後の営業でも少年の健全な育成に及ぼす影響の少ないものを予定している（深夜飲食店の規制で除外するもの）

第三十六条（府令）＝性別、生年月日などの必要な事項を予定している。

第四十八条（規則）＝実施手続きなどを予定している。

以上は「八号営業」関連の主だった"下位法令での規定見込み内容"であるが、かなり具体的に示しているものや抽象的なものもあり、その差は激しく、解釈も容易ではない。しかし明らかなのは、「八号営業」でテレビゲーム機のゲーム内容を健全機と不健全機に区別しないまま一歩具体的に示している点、除外されるロケーションでは旅館しか明示がなく、ショッピングセンター（SC）が示されていない点、八号営業から除外されるものは少ない点など多くの問題点が示されている。

福岡県警 NAO理事を逮捕

党習賭博ほう助の疑いで。後に不起訴釈放

枡保氏

西日本ドリーム産業㈱（本社北九州市小倉北区、枡和敏社長）の前社長である枡（枡）保氏が五月二十五日、ゲーム機を用いた常習賭博のほう助の疑いで福岡県警行橋署に逮捕されたが、六月十四日に不起訴で釈放された。枡保氏は日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）の本部理事（SC部会所属理事）であったが、NAO本部は九州支部にこの事件の対処を委ね、その結果六月六日に枡保氏が自発的に退任、同十四日に同社がNAOを退会したとしている。

この事件については複雑な状況があるらしく、警察、本人を含めてなかなか真相を明らかにしないためわかりにくいが、できるだけ客観的に見た場合次のとおりとなる。

まず西日本ドリーム産業は主にオペレーター会社であり有名デパート屋上などをロケ先に営業しているほか、雑貨の輸入販売を行なう販売部と、枡保氏がゲーム機などの販売を行なってきた商事部がある。代表取締役は二名（黒瀬会長と枡保社長）で取締役専務は枡保氏の弟の和敏氏となっていたが、二月十五日の役員会で和敏氏を代表に加えて三人代表にすることを決め、四月十三日に登記した。そこへ事件が起った。

福岡県警防犯部と行橋署は広域ゲーム機賭博事件を捜査中、四月十二日に主犯格の北九州市八幡東区、三陽商事の小柳嘉一郎を常習賭博容疑で逮捕した。調べではロイヤル麻雀で一クレジット百円で賭博を行なっていたとのことで、小柳らの自供をもとにかれらに賭博機を売ったとして枡保氏の名前が上ってきたもようである。五月二十三日、警察は西日本ドリーム産業を常習賭博ほう助の疑いで家宅捜索、枡保社長の逮捕状をとり行方を捜した。同二十五日、枡氏は行橋署に出頭、逮捕されたが、同氏は一貫して無実、無罪を主張したと言われている。家宅捜索で押収された帳簿、書類は六月四日ごろすべて返却され、事件の証拠はないことがほとんど確実になった。そして同十四日枡氏は不起訴で釈放され事実上無罪放免となった。しかし本人はその後長期出張とのことで本紙も連絡がとれないままである。従って、事件の真相は警察の見込み捜査が失敗したらしいことぐらいしか判明していない。

NAO理事を退任、退会 大分県協はあおりで解散

同社では、いかに無実であろうと事件として表面化した（新聞報道された）ことを重く見て枡保氏にいろいろ説得したもようで、その結果同氏は退任、同社は役員を改組し枡和敏専務は社長に昇格した。これは枡氏が「交友関係などで誤解を招いた責任をとる」とのことで、対外的な信用回復を自分の名誉より優先することになったもの。

一方NAOは本部が選任した本部理事にもかかわらず、この問題を九州支部（原田福一支部長）にまかせるとし、九州支部が西日本ドリームに当ったところ同社では「枡氏がNAO理事であることも知らなかった」ことが判明、その上で相談してNAO本部理事の退任と退会を決めたもの。このあたりも不明な点が多いが、NAO本部が直接現地で調査したことはどうもないらしい。

なお枡保氏ないし西日本ドリーム産業は、福岡県健全娯楽業協会（児玉輝男会長）とはなんの関係もなかった。しかし大分県健全娯楽業協会（宮坂宏会長）では会員であったため、六月十二日に大分市内で臨時総会を開き、「会員の不詳事の責任をとる」として執行部が辞任、新組織をめざして同協会を解散する決議を行なった。大分の協会は行政指導のもと同県青少年条例の円滑な実施と青少年非行防止をめざして昨年末やっと発足したばかりだが、結局振り出しに戻ったことになる。

ゲーム場風営化反対で 福岡協会が請願

大レ協、中部OP会も同調して

福岡県健全娯楽業協会（児玉輝男会長）では、ゲーム場を風営化する新風営法案に反対するため同法案に反対の「請願」を行なうことを決め、六月二十五日、これを衆参両院議長あて紹介議員を通じて提出するよう手配した。これには中部オペレーター会（神出英生会長）も同調し、同内容の手続きを進め、また大阪レジャー機器㈿（大レ協、峯久理事長）も署名簿を添えるなど協力した。

「請願」は憲法第十六条に保障されている国民の権利のひとつ。今回の請願は国会法に基づくもので、議員の紹介により各議院に請願書を提出するもの。今回の請願に関しては関係先などを通じて少なくとも二名以上の議員の紹介で提出されることになっている。これら何千人もの署名つきの今回の請願書の効果は少なくないと見られている。

なお中部オペレーター会は同趣旨で衆院・地方行政委員長あてに陳情ハガキを出す運動を展開している。これに大レ協、福岡県健娯協会も参加しており、事実上これら三団体は〝共闘〟の構えを組みつつあると言える。

今回提出となる請願書の内容は大旨次のとおりである。

風俗営業等取締法の一部を改正する法律案に反対する請願書

健全娯楽である私達アミューズメント業界は、性的欲望及び金銭的欲望とはまったく無縁であり「風俗営業」では断じてありません。

青少年の非行化防止については、自主規制その他「青少年の悩みを聞き相談相手になる」の方法で十分な効果を上げてきました。特に賭博問題については私達は通報（警察に）制度を設け協力をしています。改正案によりますと、テレビゲーム機、スロットマシンの定義が定かでなく、我々が違法とみなし使用を禁止している（ポーカーゲーム等の）ものも含まれることとなり、これらを青少年が使用する機会も考えられ、青少年の健全育成の目的と矛盾するおそれがあります。さらに改正案によりますと、営業時間、地域規制、許可制等々により零細業者が大部分を占める業界にとって致命的な打撃を受け、営業権とその家族の生活権が著しく侵害されます。

私達協会はより健全娯楽の発展をめざし、自主規制を強化し、社会に寄与するため日々努力致しております。今回の風俗営業等取締法改正が私達の営業と生活の破壊につながらないよう、次のことを要請します。

〔請願事項〕

一、アミューズメント業界を風俗営業等取締法の中に組込み取締り対象とする事に反対致します。

一、営業と生活の破壊につながる風俗営業等取締法の改正に反対します。

一、現行法による警察の指導と条例等による取締り及び業界の自主規制で青少年の健全育成の目的には充分対応できるものです。よって法改正に反対します。

一、青少年や健全な社会人の憩いの場であるゲームセンターをいかにもいかがわしい所であるかのような錯覚を世間一般に与える風俗営業等取締法改正に反対します。

メリーなど5JIS化に続き 8機種規格化へ

JAPEA技術委が検討開始

JAPEAの技術委員会（委員長＝高橋興一郎氏・泉陽機工㈱）では六月十九日、大阪・東区の近畿ブロック昇降機等検査協議会の会議室にて第五回会合を開き、日本工業規格（JIS）遊戯施設の検査標準について新たな機種制定に向けての検討、同委員会役員の改選などを行なった。

この検査標準は遊園施設の運行管理に万全を期すための明確な規定で、遊園施設の竣工時に特定行政庁が行なう検査およびその後の性能維持に関して建設大臣認定の検査資格者が行なう定期検査（毎年一回ないし二回検査報告書提出）の際、その基準となるもの。現在制定されている遊園施設のJISは「コースター」（JIS A1701）、「観覧車」（同1714）、「飛行塔」（同1715）、「ウォーターシュート」（同1716）、「メリーゴーランド」（同1717）の五機種で、これ以外の機種についてはこれらを準用して検査がなされてきている。このためJIS制定機種を増やしてより円滑な検査業務が行なえるようにすることが、JAPEAで従来からの検討課題とされてきたが、今回同委員会で本格的に取り組むことになった。

同委員会では㈶日本昇降機安全センターの委託を受けて原案を作成、今年秋頃までに同センターに提出するということでとりあえず「建設省告示第558号 遊戯施設の安全上必要な基準を定める件」の中で「定常走行速度等の制限」の項に挙げられている機種で、JISの制定がなされていない機種のうち八機種について、それぞれ委員が担当して原案を作成することになった。この八機種は次のとおり。「モノレール」、「子供汽車」、「マッドマウス」、「回転ブランコ」、「ムーンロケット」、「ローター」、「オクトパス」、「海賊船」。

また同センターから同委員会に対し、遊戯施設の加速度の許容値について資料提供が求められているとの報告があったが、同資料の提供は困難であるとのことから今後の検討課題とされた。

委員の改選については任期満了に伴うもので、指名推薦により委員長と副委員長、委員会社七社を次のように選定した。

委員長＝高橋興一郎氏、副委員長＝八木順一氏（三精輸送機㈱）。委員＝㈱エキスポランド、三和鉄工㈱、東洋娯楽機㈱、豊永産業㈱、真砂工業㈱、ミゼッティ工業㈱、明昌特殊産業㈱。

このほか近畿ブロック昇降機等検査協議会の技術委員会への委員派遣について検討を行なった結果、五名のメンバーを派遣することになった。

謹告

平素は格別のお引立てを賜り、厚くお礼申し上げます。

このたび弊社が発売しました「ソンソン（SON SON）」は弊社独自の開発によるオリジナル製品であり、この製品に関する一切の権利は弊社が所有しております。

従って、弊社に無断で模倣、又は類似の製品を製造、販売、及びこれらの製品を使用して営業する行為は、弊社の正当な権利を侵害することになりますので、これらの行為のないよう充分ご注意を賜り、業界秩序の維持、健全な発展の為に皆様のご理解とご協力をお願い申し上げます。

昭和五十九年六月

大阪市平野区長吉川辺3丁目8番51号
株式会社 カプコン
代表取締役 辻本憲三

新風営法案で中村雅哉氏が三井警察庁長官に

“ゲーム場の風営化は健全育成にならない”

法案の矛盾点指摘する書簡文書を発表

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の中村会長はこのほど、六月五日に警察庁の三井長官あて文書を鈴木保安部長を介して届けていることを明らかにした。この文書は、現在国会で審議中の新風営法案に関するもので、同庁は法案作りに当ってAM業界の実情を誤解しているとして、妥協できるとしてもギャンブル内容のゲーム機についてのみ第八号営業とすべきで、AM機に対する許可制などはとんでもない——とするもの。

中村会長は今回この文書を明らかにするに当って本紙に「今法案がなくとも現行法で足りるものばかり。とくにゲーム機についてはその特性・機能を研究せず、いたずらに一括対象機種とするのは暴論でしかない。対象範囲を広げても、結局はなんら効果なく、むしろ弊害をもたらすことになるだけ。長官に考え直していただきたい」と語っている（文書は次のとおり）。

突然このような書面をお送りするご無礼をお許し下さい。私は業務用ビデオゲーム機（いわゆるテレビゲーム機）を中心とするアミューズメントマシンの製造並びに販売業者の組織する任意団体、日本アミューズメントマシン工業協会の会長職を勤めている者であります。

私は警察庁が今国会に上提されております風俗営業の規制及び業務の適正化等に関する法律案（以下単に本法案といいます）中いわゆるゲームセンターに関する規制について次のような意見を持っております。ご多忙の処とは存じますが枉げてお目通し賜りますようお願い申し上げます。

1 本法案によるゲームセンターに関する規制は少年の健全育成に資するものではない

警察庁は現行風俗営業等取締法（以下単に現行法といいます）の改正に当たり、少年の健全な育成に障害を及ぼす行為の防止を目的として、新たにゲームセンターを風俗営業と規定し、規制対象業種に加えようとしておりますが、本法案の二条一項八号の規定には大きな矛盾をはらんでおると考えております。即ち第一点としては本法案によればゲームセンターを風俗営業としながら、午後十時までとは言え、年少者の立入りを認めることになることです。第二点としては、当業界の行なっている自主規制が無意味と化し、健全なゲーム場との区別を曖昧化することになることです

本法案の二条一項八号は「スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で、本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることのできるもの（国家公安委員会規則で定めるものに限る）…」と規定しております。警察庁ご担当者の説明によれば〝射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることのできるもの〟には勝負の決するもの及び遊技の結果が定量的に表示されるものは全て含まれる旨を国家公安委員会規則で定めるとのことであります。二年前大阪で問題となりましたポーカーゲーム機から、反射神経や瞬間的判断力の養成に役立つ健全なテレビゲーム機まで全てを含むこととなるのであります。

スロットマシンは、国際的に代表的な賭博機械であります。警察白書において、警察庁はスロットマシンをギャンブルマシンと表現しこれを認めておられます。唯一例外として日本では、メダルと称するコイン状の物体を介して遊戯に用いられておりますが、私どももスロットマシンによる賭博事犯の検挙件数の少なからざることを承知しております。この点については、当業界ではメダルゲーム場には十八歳未満の年少者の成人同伴者なき立入りを禁止するよう自主規制しております。また日本アミューズメントマシン工業協会では、ゲーム機による賭博事件の発生を契機として、賭博用に転用または容易に改変できる機種を選定し、これらの機種の生産・販売を禁止する決議を行ない、正常化への努力を重ねているところであります。

しかるに、本法案が成立施行された場合には、当協会が自主的に選定した賭博専用機械等を設置営業する店舗に、年少者が公然と出入りすることとなるのであります。また、〝店舗または区画された施設〟から除かれると警察庁ご担当者から説明されておりますところの、デパート、ショッピングセンター等の中に併設されたゲーム場に、これら問題のある遊戯設備を設置営業することを規制することが困難になると考えられます。

このような矛盾点をはらまざるを得なかったのは、警察庁が、健全なゲーム機と問題のあるゲーム機を区別することを、区別することが困難であるという誤った理由で怠ったことによるものとしか思われません。ゲームセンターを一般に風俗営業にかからしめたとしても、果して少年の健全育成に資することができるのでありましょうか。

2 ゲームセンター営業者は特別の存在であるのか

勝負の決するもの及び遊技の結果が定量的に表示されるものは、射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるので、風俗営業であるとされるのであれば、同様、店舗または区画された施設において営業を営む碁会所、ボーリングセンター等を風俗営業として規制しようとしていない理由は何でありましょうか。

生業としてゲームセンターを選んだ者と、碁会所またはボーリングセンターを選んだ者との間に、人間的資質に差があるとおっしゃるのでしょうか。法の下における平等の原則についての警察庁のご見解を承りたいところです。

3 真当な事業の存在を無視できるのか

私は株式会社ナムコという会社を経営しております。創業以来三十年、一貫して青少年に夢を提供する楽しいゲーム場の経営と、ゲーム機械の開発、製造に情熱を傾注してまいりました。アミューズメント産業を社会に定着させ、成長させることを念頭に、精魂を傾け、真摯なる努力を継続し、それなりに社会的責任を果しているとの強い自負を持っております。その従業員もまた然りであります。当社創作によるビデオゲーム機の製造ノウハウを提供することにより、主としてアメリカから、一昨年は三十六億円、昨年は六十億円のロイヤリティー収入を得ております。ハイテク企業群の一翼を担い、摩擦なき技術輸出を通して、いささか国家、社会に貢献しつつあるとの誇りをも抱いておるのであります。

風俗営業の響きには警察庁が如何にご説明をされましても、社会にとって好ましからざる業種としての抜き難い認識を伴ないます。株式市場への新規上場や学卒者求人に与えるであろう少なからぬ影響を思うとき、本法案が、こうした存在を顧慮することなく、無視するが如き姿勢を示していることに、憤りを越えて深い悲しみすら覚えておるものであります。

許可営業とは一般的禁止の条件付き解除に外ならず、正当な事業として三十余年の歴史を持つものを包括的に禁止するためには、営業の自由を制限するに足りる合理的理由の提示がなければならないと存じますが、如何でありましょうか。

4 健全な機械の区分は可能である

例えばビデオゲーム機にも先に述べたように、反射神経や、瞬間的判断力等、個人的な能力差によって得点が左右されたり、反復練習を重ねることによって、得点を伸ばすことのできるものと、もっぱら技術介入性が少なく、偶然性によって、勝負や得点の左右されるものがあります。前者は本来人間が有している向上心や、達成意欲に働きかけるものであって、身体障害者の機能回復に優れた効果をもたらした事例が、諸外国からも報ぜられております。それだけに、安全な遊び場の失われつつある現在、健全運営のゲームセンターが、青少年の気分転換になくてはならない存在となってきているのです。これに対して、ゲームの性質上賭博に用いられ易いスロットマシンに代表されるメダルゲームや、ポーカーその他のカード物を主題とするビデオゲーム機は、後者に属するものです。前者と後者との相違はゲームの性質上明らかであり、**健全なゲーム機と、それ以外のものとを分別定義することは、十分に可能であります。**

5 二条一項八号は修正されるべきである

許可の範囲をより限定し、一方で当業界の自浄能力に期待し、指導をしていくことが行政改革を急務とする社会的要請にも合致します。そこで以下のご提案を申しあげます。

（修正骨子）

前述の如き問題のあるゲーム機を設置営業する店舗または区画された施設を、規制対象として指定し、本法案の本旨に則り、年少者の立入りを禁止する

重ねて申しあげたいと存じます。本法案が二条一項八号に関して、現状**のまま制定施行されることとなれば、現実の取締りの段階では、一段と矛盾を増幅させることとなり、営業者と接触する現場係官の服務上にも、種々の問題を招来するのではないかとの重大な懸念を抱いております。**

以上失礼を顧みず申し述べさせていただきました。何分のご高配を賜わりますれば幸甚の極みに存ずる次第であります。

プレイヤーらも

新風営法案に反対——徳島AMP

青少年のプレイヤーたちが編集している月刊雑誌「アマチュアライン」（徳島アミューズメント・マシン・プレイ愛好会）の六月増刊号に、新風営法案にプレイヤーの立場からも反対する特集記事が掲載されている。

同記事では同法案が「実にいいかげんなもの」で健全ゲーム場を「偏見をもとに」風営化するものと指摘。そして「ゲームセンターの経営が難しくなるとゲームセンターが少なくなる。つまり面白いゲームが手軽に楽しめなくなる。プレイヤーが離れていく」、その結果「ブームの終局」となると述べ、青少年でさえこれだけのことを考えている。風営化もよしとする一部業界人はなにを考えているのだろうか。

特許・実用新案 出願公告・公開

（6月16日～29日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったもの、(前)は前置審査に係属中のものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合せ下さい。

特許出願公告

六月二十六日付＝「ゲーム装置」、バリーマニュファクチュアリング社（米国）、公告(前)26315、出願57－102934。

実用新案出願公開

六月二十五日付＝「遊技用計数機」、テックオートメーション㈱（東京）、公開(請)93488、出願57－188120。「揺れながら走る木馬」、劉震嘉（台湾）、公開(請)93492、出願57－191519。「遊戯乗物」、東洋娯楽機㈱（東京）、公開93590、出願57－189034。

六月二十九日付＝「ボーリングゲーム装置」、ジェイムズ・トンプソン（イギリス）、公開96072、出願58－174229。「ゲームロボットの得点設定装置」、松下電器産業㈱（大阪）、公開96083、出願57－193563。「ロボットのカード指定乱数発生装置」、松下電器産業㈱（大阪）、公開96084、出願57－193564。「テーブルゲーム機のテーブル」、小笠原並彦（栃木）、公開(請)96087、出願58－119156。「走行遊戯車」、㈱多田製作所（東京）、公開(請)96088、出願57－193619。

論潮

矛盾する8号風営化

8号営業必至なら賭博内容機に限定すべきだ

　新風営法案の第八号営業の規定について、その根本的矛盾点や問題点を突くことは、それ自体としてはさほど困難ではない。もともと政府提出案の内容が矛盾しているからである。従って、国会で実質審議に入るや否や与野党からこれらの点に関して質問が集中したのは当然である。こうした質問に対して警察庁側は懸命の防戦態勢で答弁に臨んでいるが、それらの答弁自体数多くの矛盾点をはらんでいると指摘されている。

　もともと賭博機とされるスロットマシンなどを賭博とは無縁な健全アーケードゲーム機と混同し、その上で本来未成年者を入場させない風俗営業に組み入れる代わりに午後十時まで入場させうる、としたことがそもそもおかしいのである。つまり一般の健全AM（アミューズメント）機のみを置くアーケードゲーム場を風営化することはどだい無理なのである。非行少年のたまり場防止との観点から警察庁は風営化の必要ありとするが、同庁が示す「たまり場七割」説は「たまり場」の定義もデータも曖昧であり説得力があると思えないし、また「たまり場防止」だけなら行政指導と業界の自主規制で十分対応できると思えるので、どう見ても健全機のみのゲーム場は風営化する根拠がないとしか考えられない。

区別は十分できる

　根拠なしに風営化（許可制に）するなら、これはもう営業の自由の侵害であり、憲法違反の疑いが濃厚となる。だから、残る根拠は「賭博の未然防止」のみとなる。そこで警察庁は、どんなゲーム機でも賭博に使えるとの極端な論理を用いざるをえなくなる。もちろんゲーム機でなくともどんな社会、自然現象でもそこに偶然性がわずかでもある限り賭博に用いることができる。しかし、そんな極端な屁理屈をこねて、いったいどうなるというのかという疑問がある。そこで警察庁は次に現にゲーム機賭博で押収した機械が多いと言う。確かに押収された賭博機は多い、しかし、それらは賭博（ギャンブル）機であって、健全なゲーム機ではない。同庁は押収機の中にもわずかだが健全ゲーム機があると言うが、具体的には示しておらず、従ってたとえあったとしても一ないし二%程度のものと考えられる。それらがなぜ押収されることになるのか、示されていない以上わからないが、そんな微々たるもので、他の健全ゲーム機設置店が風営化を免れないとなると、これは暴論としか言えない。健全ゲーム機が賭博に用いられる可能性はごくわずかであることは警察庁自身が認めていることであるからである。かくして堂々めぐりとなり、健全なゲームセンターの風営化は理論的にも不可能となる。

　警察庁はTVゲーム機を健全なものと不健全なものと区別できない、とするが区別できると考えるのが世の常識だし、業界でも常識である。同庁はいったいどの〝専門家〟からこんな間違った説を吹き込まれたのだろうか。現に同庁は、賭博に使用されるおそれのある遊技機の設置状況を（五十八年十月末現在、保安部調べ）で「麻雀・追丁株式、ポーカー式、ダービー式、その他のテレビゲーム機、スロットマシン等回胴式」など具体的にゲーム機を区別している（本紙第229号既報）。誤った屁理屈で、いたずらに国会答弁をすることは、警察庁にとっても国家公安委員会にとっても苦痛に満ちたことだろう、と推察される。

無理は通らない

　従って、社共両党による修正案のほうが、はるかに説得力がある。もちろん八号営業の新設を避けて業界の自主規制に期待するのが最善であるが、どうしても八号営業を新設するなら八号営業で対象とするゲーム機は「著しく射幸心をそそるおそれのあるもの」に限るべきであり、その場合未成年者の入場は一切禁止すべきであろう。つまりポーカー、花札などギャンブル内容のTVゲーム機やスロットマシンなど賭博機や賭博類似機に限定すべきで、これらは構造的にも内容的にも十分に特定できる。これらの機械には必らずBET（賭け）の要素があり、大部分はその旨表示されており、直接金品を払い出すほかクレジット数を金品に交換しうるようになっている。つまり「著しく射幸心をそそるおそれのあるもの」なのである。

　この考えは八号営業が必至と考えての妥協案であるが、よく考えれば業界が警察庁の指導で作った自主規制「メダルゲーム場運営基準」（四十八年十二月）の精神と合致しており、ただそれを法制化するだけのことを意味している。それならば警察庁も業界側も含めて八方まるく納まるのではないだろうか。

　そうでなく、もし法案がそのまま参議院を通過すれば、子どもたちが射幸心をそそるおそれの強いスロットマシンやTVポーカーなどで遊び興じることを政府が認めることになる。そのような光景は世界中探しても日本しかないことになる。現在の八号営業の規定案がそのまま通るならば、日本は世界中で最低の国になりかねない。これほどふざけた話はありえない。

ハイパーオリンピック世界大会（東京）で

米国チーム圧勝

日米の最強プレイヤーが競い合い

　コナミ㈱（本社東京、仲真良信専務）と米国センチュリー社（本社フロリダ州ハイアレー、アーノルド・カミンコウ社長）では、日本と米国においてそれぞれの主催で昨年末から「ハイパーオリンピック・ゲーム大会」を実施したが、この大会で勝ち抜いた日本代表三名と米国代表三名による日米決勝大会「ハイパーオリンピック・インターナショナル・トーナメント」が六月十日、東京・千代田区のホテルグランドパレスにて盛大に開かれた。

　これは同機の販促キャンペーンを目的としてコナミが企画したイベントで、同社の仲真専務は「ロサンゼルスオリンピックを間近に控え、オリンピックムードが盛り上がってきているこの時期に『ハイパーオリンピック』の国際試合を開くことは意義深い」としている。

　日本の大会は十二月十日から一月末まで地方大会を行ない、二月十一日に東京と大阪で決勝進出者を選抜、翌十二日に計五十名による決勝大会が東京・靖国九段南ビルにて開催された（詳しくは本紙233号参照）。

　米国では四月二十日から五月十九日にかけて、全米本土を十四地区に分け、各地区にあるバリーズ・アラジンズ・キャッスルとナショナル・コンビニエンス・ストアにおいて予選大会を実施。五月二十六日、テキサス州ヒューストンにて各地区予選通過者による全米決勝大会が行なわれた。

　主催者側によるとゲーム大会には地区予選を含めると日本で約三十万人、米国で約五十万人、日米を合わせると約八十万人ものプレイヤーが参加し、空前の規模になったという。その中から勝ち抜いてきた六名の強豪による日米決勝大会は、熱戦が予想された。優勝を競う六名の選手は日本代表が芳地秀樹君（十四歳、神戸市）、高橋進一君（十四歳、東京都）、大薗明浩君（二十二歳、鹿児島市）、米国代表がギャリー・ウェスト君（十七歳、オクラホマ）、ジョン・ブリット君（十八歳、カリフォルニア）、ミッシェル・マロリー君十八歳、オハイオ）。

　さて六月十日の日米決勝大会「ハイパーオリンピック・インターナショナル・トーナメント」の会場は、参加選手の付き添いとして招待された家族をはじめ、内外の業界人や報道関係者らが多数結めかけ、ロサンゼルスオリンピックのマスコットとなっている〝イーグルサム〟の大きなぬいぐるみも登場して愛きょうを振りまくなど、国際大会にふさわしい雰囲気に包まれた。

　競技に先立ち大会委員長の仲真専務が「力いっぱいプレーしてほしい」と選手を激励。続いてカミンコウ社長から「ハイパーオリンピック」（米国名は「トラック&フィールド」）がロス五輪の選手宿舎に三十台設置され、五輪選手にプレイされることになったとの報告があった。また同社長は「友情による国際交流を目的とした本大会に敗者はない。参加者全員が勝者となるべきである」と述べた。そして同大会の準備を担当したビーター・ナスカ氏（センチュリー社の広告代理店社長）は、米国大会を通じてコナミ、センチュリー両社が小児マヒ治療機関「マーチ・オブ・ダイムス」に一億円を寄付したことを報告。最後に「ハイパーオリンピック」のメーカーとしてコナミ工業の菱川会長が挨拶を行なった後、日米両チームの選手宣誓、プレゼント交換などが行なわれ、いよいよ競技開始。

　競技内容は同ゲームの六種目別に最高得点を競う「個人種目別競技」、日米両チームに分かれ制限時間二十分で各自の得意な種目をプレイし、チーム合計点を競う「日米対抗団体競技」、そして各自が六種目の合計点を競う「個人総合競技」と三部門に分けられた。使用機械は日米のゲーム市場を反映して、日本選手はテーブル型、米国選手はアップライト型とされた（両国の大会で使用したタイプ）。

　試合は米国チームがパワーと迫力で日本チームを終始寄せつけず、チーム対抗では約十六万点という大差で圧倒的勝利を収めた。また個人種目別競技でも六種目中五種目を米国勢で占め、日本選手では高橋君だけが「走り幅跳び」で一位となったにとどまった。六名の選手の中で目立った活躍ぶりをしたのは、一番の身長と体重を誇るブリット君で、彼は種目別で四種目を制覇、個人総合競技で9万6000点というスコアを叩き出して見事優勝。個人総合の二位にはわずか八十点で惜しくも優勝を逃がしたウェスト君、そして三位に高橋君が入ったものの、全体的に米国選手と日本選手のパワーの差というものを見せつけられた大会となった。

　優勝したブリット君にはロス五輪公式記念メダル（純白金製）とカップ、二位と三位には金メダル、四位に銀メダル、五位と六位に銅メダルのほか各選手に賞状などが贈られた。また種目別優勝者および団体優勝した米国チームに対し、それぞれ賞状と賞品が贈られた。

　なお主催者側ではオリンピック開催年にちなんで、四年に一度はこういう催しを開いていきたいとしている。大会終了後、「ハイパーオリンピック」の第二弾となる新TVゲーム機「ハイパーオリンピック84」がデモンストレーションにより披露された。

ハイパーオリンピック世界大会で、上の写真はイーグルサムを間にカミンコウ社長と仲真専務。下の写真は（左から）大薗、高橋、芳地の三君とマロリー、ブリット、ウェストの三君

ハイパー世界大会にて、上の写真は挨拶する菱川会長、下は競技のもよう

オートレストラン協会6月25日設立

風営化反対で設立前から運動し

　自動販売機とAMゲーム機を設置したコーナーを運営する全国の業者が集まり、「全日本オートレストラン協会」（事務局名古屋市、会長＝野津久重氏・名鉄協商㈱、略称AAA、会員数八十社）を六月二十五日に正式に設立したことが、このほど明らかになった。

　これは今回の新風営法案でゲーム場が新たに対象に盛り込まれることになり、ゲーム機を設置したオートレストランも風営化されることを問題とした同業界が、団結して同法案に反対しようということから設立されたもの。

　同業界では同協会の設立総会に先立ち、野津会長ほか児玉輝男氏（サービスゲームス福岡）、三浦保夫氏（サンスイ）、曽我栄蔵氏（西部リース）ら十人が発起人となり、一応同協会が設立されたものとして、ゲーム場の風営化（とくに深夜営業の禁止）に対して反対する旨の陳情を、通産省産業政策局に四月十日付で提出しており、風営改正の動きと絡んで同協会の発足は変則的なものとなっている。

　設立総会では同協会役員や定款などが承認されたもようで、八十社百四十店舗を擁する同協会の動きが注目される（追って詳報）。

5社加え51社に

JOU、宮城県での6月例会で

　日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、早見儀信理事長、JOU）では六月十三日、宮城県のホテル大観荘にて六月例会を開いた。

　これは見学旅行を兼ねて開かれたもので、翌十四日まで二日間にわたり、会議とともに松島湾の見学や仙台市のロケーション視察などが行なわれた。会議の主な内容は次のとおり。

　①新入組合員として㈱西部リース（本社静岡、曽我道雄社長）、㈱ダイワ貿易（本社旭川市、田中亀雄社長）、㈱タニガワ（本社埼玉県越谷市、長谷川満男社長）、㈱ツノダ（本社仙台市、角田一郎社長）、㈱野口製作所（本社東京、野口寛一社長）の五社が紹介され、これで同組合の組合員数が五十一社になったことが報告された。②風営法改正についての経過報告と今後の見通しについて、NAOの内田会長（同組合理事）から説明があった。③八月例会は八月十一日から四日間、四国の高知および徳島にて開くことになった。

　なお同会議に先立って役員会が開かれており、事務局の円滑な運営のため、事務局員の定年制（男性六十歳、女性五十五歳）が定められ、また事務局員の内田歳一郎氏が主任に任命されている。

社名変更

　㈲オーシャン（旧・ゲーム木内）＝千葉県銚子市富川町一六二、☎（〇四七九）二二—一〇二八、木内稔社長。

　ダイショー（旧・トウショウ商会）＝大阪市東成区深江南二の十六の十一、☎九七六—二六二六、金沢浩社長。

事務所移転

　㈱ナカイ＝名古屋市名東区上社三の二八七、☎（〇五二）七〇三—八八四七、中井昌誉社長。

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

東京・渋谷 I

第1回

前シリーズ「全国縦断ゲーム場ルポ」では、三年間にわたって全国十五の都市の繁華街にあるゲーム場の現状を中心に紹介してきた。この間に全国各地のゲーム場はかつてのインベーダーブーム時の乱立状態から自然陶汰され、運営方針の比較的しっかりしたロケが今もなおその運営を続けているようだ。しかしながらゲーム場を取り巻く状況はかなり厳しくなっており、残念ながら条例などでゲーム場の建築を規制したり、青少年の遊戯制限を規定する地方自治体が増えているようだ。

そこで今回から「全国市街地ゲーム場」と題して、全国各地のオペレーションの実態やオペレーターの意見などを中心に紹介していきたい。なお前シリーズ同様にゲーム場の所在地、電話番号、経営者などのデータなども合わせて紹介していくことにする。

今回のシリーズの第一回目として渋谷のゲーム場にスポットを当ててみた。渋谷は坂の多い街で西の道玄坂と東の宮益坂にはさまれて山手線渋谷駅がある。交通は国鉄山手線のほか東京新玉川線・東横線、京王井の頭線、地下鉄銀座線・半蔵門線が入り込んで各線の渋谷駅があり、都心と郊外を結ぶ巨大なターミナルを形成している。三重に立体交差する渋谷駅の駅舎の上層は東急百貨店東横店となり、駅周辺には東急百貨店本店、西武百貨店渋谷店、東急文化会館などのSCなどが集中している。とくに人通りの多い繁華街は渋谷駅西側の一帯で、映画館や飲食店などが集まり、さらにここ数年の間にパルコ、109など若者向けのファッションを中心としたSCが出現するなどで、この一帯はヤング向けのレジャーゾーンとしてますます発展を続けている。そのため人の流れも駅東側に比べ西側のほうに集中しており、なかでも渋谷駅からパルコに通じる渋谷センター街は渋谷でもっとも人通りが激しいところである。

渋谷駅周辺のゲーム場はSCロケも含め約二十店があるが、その半数以上が渋谷センター街を中心とした宇田川町で運営を行なっている。そこで今回は宇田川町にあるゲーム場を取り上げることにして、これ以外の渋谷駅周辺のゲーム場については次回で紹介する。

まず井の頭通りに面して「ゲームファンタジア・ザ・シグマ」と「ビンゴイン渋谷」がある。この二店は同社を運営する㈱シグマの本社があるビルの一階と二階での運営。一階の「ゲームファンタジア・ザ・シグマ」は約二百三十平方㍍のフロアを二分し、片方にメダルゲーム機約五十台、もう片方にTVゲーム機やフリッパーなど約五十台、計約百台を設置している。二階の「ビンゴイン渋谷」

上の写真は「ゲームファンタジア・ザ・シグマ」の店内。下の写真は「シグマ」と「渋谷」の店長を兼ねる上村安幸氏

上の写真はメダルゲーム機のみを設置している「ビンゴイン渋谷」

は約二百平方㍍のフロアにビンゴを約五十台、スロットマシンとTVポーカー機など約二十台、計約七十台を設置している。一階に比べ照度も低く、装飾もなく落ち着いた雰囲気になっている。

以上二店の店長を兼ねる同社の上村氏は「『ゲームファンタジア・ザ・シグマ』の方はヤングを、また『ビンゴイン渋谷』の方は十八歳未満の青少年を入場禁止にしてアダルトのみを対象とした店作りを目指している。メダルゲーム機とアーケードゲーム機の両方を設置しているが売り上げなどはメダルゲーム機の方が安定している。周期の早いTVゲーム機に比べビンゴなどは耐久年数が過ぎたものでも人気がある。ビンゴの魅力はプレイヤーがいろいろなテクニックを駆使してプレイヤー自身でゲームを作り上げていくことだと思う。当店ではビンゴ用のメダルを一枚二十円にして、スロットマシン用のメダル（一枚三十円）より安くしているが、これは少しでも多くのメダルがあればそれだけゲームのスリル感が味わえるから。またTVゲーム機については『シグマ』で新製品のロケテストが実施されるため学生や若いサラリーマンなどの固定客が多いようだ。またギャラガなど古いゲーム機のファンもかなり多いようだ」と二店の特徴を語る。また最近のプレイヤーの特徴について同氏は「今まではテーブル型が圧倒的に売り上げが良かったが、最近ではアップライト型で遊ぶプレイヤーが増えており、アップライト型のTVゲーム機が見直されているようだ。オペレーターとしてはフロアを効果的に使えるアップライト型が見直されるのは良いことだが、残念ながら日本のメーカーはテーブル型を中心に開発しているので、どうしても米国製のものに頼らざるを得ない。もっと日本のメーカーもアップライト型に力を注いでもらいたい」と語る。さらにゲーム場の管理面などについて同氏は「青少年の非行問題に対しては当社をあげて健全運営に努めている。『渋谷』店には十八歳未満の青少年は絶対に入場させないし、『シグマ』店についても午後六時までには子どもは帰すように指導している。ゲーム場に対しては残念ながら非行少年のたまり場のように誤解されているところもあるが、このような誤解をなくしていくためにも業界全体での自主規制の徹底が必要である。今日、子どもたちはTVゲーム機を通じてコンピューターに触れていく。そのことを教育関係者によく理解してもらい、子どもたちとも共存共栄していけるゲーム場を目指していく必要がある」と述べる。

ヤング対象のロケ運営

また同社では一店の「マジックランド」を運営しているが、これらはいずれもアーケードゲーム場である。「マジックランド・十戒」は店の外観がユニークで西洋の城の形をしている。同店は約六十平方㍍のフロアの中央部にらせん階段があり、一階から三階までがゲーム場となっている。一階と二階のフロアはTVゲーム機中心で三階はフリッパーを中心としたレイアウト。全体でTVゲーム機約六十台、フリッパー十四台、その他アーケード機数台、計約八十台を設置している。同店の赤木従業員は「当店はオールナイト営業を行なっているが、中学生以下は午後五時に、高校生は六時に、十八歳以下の青少年は十一時までには帰るように場内放送などで指導している。また深夜にはゲーム客以外に仮眠を目的に入店する人もいるので、警察と連携を取りながらゲーム客以外の人を排除してゲーム場の雰囲気を壊さないようにしている」と同店の健全性を述べる。また青少年問

右上の写真は「ゲームコーナーモナコ」の店頭。2階から5階までがゲーム場になっている。上の写真は同店内のようす

上の写真は地下フロアの運営の「新宿スポーツランド渋谷店」のようす

左上の写真は西洋の城の形をした「マジックランド十戒」。上の写真は同店1階フロアのようす

全国市街地ゲーム場

渋谷(その1)

健全営業をモットーに

題に関して同氏は「今の子どもたちの中には遊び場や遊ぶ施設がなくてゲーム場に来る子どもも多いのではないか。そのような子どもたちが健全に遊べるよう自主規制の徹底が必要だ」と述べ、さらに渋谷のゲーム場について「環境自体はかなり良くなっているように思う。また客層についても新宿や池袋などとは少し趣が良い意味で異なっているようだ」と語る。

「マジックランド・ロジ」は一階と二階での運営。店内はそれぞれ約三十平方㍍で設置機械は合わせてTVゲーム機が三十数台、その他アーケード機が数台、計三十数台。店内は明るく細長いフロアのわりにゆったりしたレイアウトになっている。同店の客層としては青山学院などの学生や小中学生が多いようだ。またときどき待ち合わせの場所として利用されているとのこと。

「ゲームセンターモナコ」は二階から五階までの四つのフロアでの運営。それぞれのフロアごとに異なった大木をレイアウトしたり、天井の装飾を変えるなどして異なった趣のものになっている。各階とも約百平方㍍の敷地にTVゲーム機を中心にレイアウトされており、フリッパーなども含め全部で約百七十台の機械を設置している。同店および「ゲームスポットオリピア」、「ジョイボックス緑園」の運営を行なう㈱タイトー渋谷営業所の高野所長は「当店の特徴は設置機械が豊富なことである。新製品はもちろんだが、過去に人気のあったゲーム機などを掘りおこして低料金プレイ機として設置している。そのため古くからのプレイヤーには喜ばれているようだ。アーケード機の中ではフリッパーに人気があり、TVゲーム機とのアベレージなどを比較するとかなり高い売り上げとなっている。当店は二階から上での営業なのでこれからの課題としてはいかに客を呼び込むかを工夫しなければならないだろう。また四つのフロアがあるので未成年者の喫煙などのないよう管理を徹底したい」と語る。また渋谷のゲーム場について同氏は「渋谷駅周辺にはかなりの数のゲーム場があるが、お客の数も多いので乱立気味でもないだろう。また渋谷にはG機などのアングラコーナーはほとんどないようだ。しかし都内ではマージャン道場的なアングラコーナーもかなり増えているようだ。実際私が以前に勤務していた下北沢周辺で、明らかに賭博目的とわかる客から『ポーカーゲームは置いてないのか』と何度も聞かれたことがある」とギャンブル機を設置した店がかなり残っていると語る。

「ゲームスポットオリピア」は今年四月に店内を改装したばかりで、店内は非常に明るく清潔な感じがする。店内は約六十平方㍍のフロアにTVゲーム機二十台、その他アーケード機数台を設置している。同店の客層は大学生、高校生で大半を占めているとのこと。管理面については、店内の床やTVゲーム機の画面などを常に清潔にする、高校生の喫煙などのないように注意するとのこと。

「ジョイボックス緑園」は一階と二階での運営。それぞれ約三十平方㍍のフロアに二階はテーブル型TVゲーム機のみ十八台、一階はフリッパー二台のほかTVゲーム機十三台、ジュークボックス一台、計三十四台を設置している。この界隈ではジュークボックスを設置しているロケはほとんどなくこれを目当てにやってくるプレイヤーがいるとのこと。

「新宿スポーツランド渋谷店」は以前の地下と一階の運営から地下フロアのみの運営になったもの。約五十平方㍍のフロアにフリッパー一台のほかTVゲーム機二十五台、計二十六台を設置している。地下での運営だが店内は明るくなっており、また雰囲気を盛り上げるための装飾も施されている。機械のレイアウトもできるだけフロアを効果的に使えるように配置されている。なお同店の客層についてはやはり大学生、若いサラリーマンが多いとのこと。

「ゲームパレスウィーン」は一階と二階の二つのフロアの運営。フロア面積はそれぞれ約二百平方㍍で店内中央部にらせん階段があり、設置機械は両フロア合わせてTVゲーム機約六十台、フリッパー約十台、その他アーケード機数台、計七十数台となっている。店内の機械はかなりゆったりとレイアウトされている。

「ゲームミッキー」は約三十平方㍍の小規模な店で「ザ・シグマ」の隣にあるが、常連客中心に活況を呈している。設置機械はTVゲーム機のみ十八台で全台五十円となっている。

「レインボー」は約百平方㍍のフロアにTVゲーム機約四十台を設置している。店内の照明はやや暗いようだが、男子学生などで賑わっている。

さてSC関係のロケであるが渋谷には数多くのSCがあるわりには、屋上遊園地など少ないようだ。その中で「西武百貨店屋上遊園地」は乗り物機などを豊富に揃え家族連れに喜ばれている。大型施設としてはメリーゴーランドのみだが、このほか走行式や定置式などの乗り物機約二十台、バッテリーカー約十台を設置。また屋上の一角にはアーケード機コーナーが設けられておりTVゲーム機十数台、その他アーケード機約三十台、全部合わせて約七十台を置いている。同店の運営を行なう東洋娯楽㈱の小泉氏は「少し足をのばせば大型施設を揃えた本格的遊園地がかなりある。当店の客層としては近所から買い物に来た家族連れが圧倒的に多いようだ。とくに日曜日などは賑わっている」と語る。

以上渋谷センター街を中心に宇田川町にあるゲーム場を取材したが、ほとんどの店では街に集まる学生や若いサラリーマンなどのヤングを対象にしたロケ運営を行なっているようだ。またこの界隈にはギャンブル機などのアングラコーナーもなく、大半のゲーム場では健全性に徹した運営を行なっているようだ。

右の写真は「マジックランド・ロジ」の店内

右の写真は「ジョイボックス緑園」の店内

上の写真は明るく清潔な雰囲気の「ゲームスポットオリピア」の店内

上の写真は「ゲームパレスウィーン」の1階フロアのようす

今回は「渋谷その1」として、人通りの最も賑わう渋谷センター街を中心に紹介した。また上の地図にある番号はロケの位置を示しており、右のデータのロケ番号に対応。なお上記以外の渋谷駅周辺のゲーム場については次回に「渋谷その2」として紹介する。

左の写真は「マジックランド・ロジ」の店頭

上の写真はメリーランドを設置している「西武百貨店屋上遊園地」のようす

データ（順不同）

ゲームファンタジア・ザ・シグマ 渋谷区宇田川町13-11、渋谷第2富士ビル1階、☎496-5856、本社＝㈱シグマ（☎496-5221） 1

ピンゴイン渋谷 同上2階、☎同上、本社＝同上。 2

マジックランド・ロジ 宇田川町21-9、☎461-0904、本社＝同上。 3

マジックランド十戒 宇田川町25-6、☎461-8860、本社＝同上。 4

ゲームコーナーモナコ 宇田川町23-10、☎461-9171、本社＝㈱タイトー（☎264-8611） 5

ゲームスポットオリピア 宇田川町23-5、☎461-8120、本社＝同上。 6

ジョイボックス緑園 宇田川町25-10、☎461-4618、本社＝同上。 7

新宿スポーツランド渋谷店 宇田川町24-6、☎なし、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎742-3171） 8

ゲームパレスウィーン 宇田川町29-4、☎461-4079、直営＝廉誠孝。 9

ゲームミッキー 宇田川町13-10、☎461-9659、本社＝㈱ATレックス（☎736-7151） 10

西武百貨店屋上遊園地 宇田川町21-1、西武百貨店B館屋上、☎462-0111、本社＝東洋娯楽機㈱（☎718-6521） 11

レインボー 宇田川町28-10、☎461-2775、経営者不明。 12

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、経営者、そして地図上の位置を示す番号の順になっている。

全国青少年条例に見る有害遊技機（場）とは？

望まれる自主規制の強化、徹底

「青少年条例」は昭和二十五年五月に全国で初めて制定された岡山県条例から五十六年一月制定の京都府条例まで、長野県を除く四十六都道府県において制定されている。長野県では長野市がすでに市条例を制定しているので、青少年条例は三十年かかって全国的にカバーされたことになる。

この青少年条例は青少年の保護と健全な育成などを目的とした自主法で、この目的を阻害するものに対して規制を加えるもの。規制の主な対象は有害な興行や広告物、図書などだが、ここ数年の間にゲーム場およびゲーム機に対する規制事項を盛り込んだものに改正された条例がかなり増えてきている。それら条例のほとんどはメダルゲーム機の運営に対する規制であり、健全業者としては当然の自主規制を行なっていれば問題はない。しかし最近になって指定された機種設置の届出義務（福井県）や、業者側自主規制の届出と遵守の義務（大阪府）などを課した条例改正が行なわれ、より具体的な内容にして規制を強化しようという動きが見られることは注目される。それだけに業者側の自主規制の徹底が今後さらに望まれる。そこで今回は編集部による解説とともにゲーム場に関係した条例を抜粋（14めんから17めんまで）しておいた。

地方自治体によって制定されている青少年条例は名称はさまざまながら、その目的とするところは青少年の保護、健全育成であり、これを阻害する有害環境に対して規制を加えているもので、とくにゲーム機（場）に対しては、射幸心の誘発行為の禁止などに関連して「有害遊技機」の指定、それによる青少年の遊技制限、そして深夜立入制限などの規定を盛り込んだ条例が増えてきている。

長野を除く四十六都道府県の条例（施行規則も含める）で、風営以外の遊技機（場）に関するものが三十一もあり半数を超えている。このうち青少年の射幸心を誘発するゲーム機を「有害遊技機」として、青少年の遊技制限を定めた条例は、福井県をはじめ青森県、栃木県など全部で十一ある。

また業者の自主規制の義務やその届出などを規定したものが大阪府、岡山県など九つ、遊技場への深夜立入制限を定めたものが二十三ある。なお「深夜」についてはどこでも午後十一時からとなっているが、その時間帯は都道府県により翌日の日の出時まで、翌日の午前四時まで、翌日の午前五時まで――の三通りの解釈がなされている。このほかほとんどの都道府県では条例の遵守、徹底のための立入調査を行なうことや、罰則の規定もなされている。遊技機（場）に関する罰則が定められているのは全部で十七ある。

ゲーム機（場）と射幸心

ゲーム場に関する規制が初めて青少年条例に盛り込まれたのは富山県条例（五十二年三月改正、同年十月施行）である。同条例では著しく射幸心を誘発するゲーム機があれば「有害遊技機」に指定し、これの青少年の使用禁止を一応定めた。次に同年九月に岡山県で条例が施行され、係員がゲーム場に立入調査に来てはじめて業界側は青少年条例というものがあることに気づくとともに、大きな衝撃を与えられた。続いて滋賀県、和歌山県でもゲーム場に対する規制を盛り込んだ条例を制定した。しかしこれら条例で規制しているのは、業界側が四十八年十二月に警察庁の指導のもとに制定した「メダルゲーム場運営基準」の趣旨に合わせたもので、「有害遊技機」とはメダルゲーム機を指しており、同基準を遵守さえしていればゲーム場がたまり場化したり非行の温床となることなどはあり得ない。しかしながら同基準の徹底を欠いたことやそういう自主規制など頭になかった業者もいたことから、ゲーム場が〝有害環境〟のひとつとされる実例も出てきた。こういうことがゲーム場規制の動きに拍車をかけ、多くの条例にその旨が盛り込まれる結果になったとも言える。

自主規制は現在九つの条例で義務づけられており、なかでも大阪府はさきほどゲーム場関係を含め六業種を「自主規制対象業者」とし、この業者は自主規制の規約などを設定し遵守するとともに、設定した自主規制は（変更、廃止も含め）知事に届け出なければならない旨を規定、その届出がない場合は「府の基準」を設定するとした条例を制定し、十一月一日から施行することになっている（詳しくは本紙第234号参照）。

さて青少年条例で言う「有害遊技機」については、ゲーム機の構造またはプレイ方法から判断して、明らかに青少年の射幸心を誘発するもの、という規定の仕方がほとんどである。富山県青少年保護育成条例では「有害遊技機」の規定について「遊技に用いられる機械又は器具の遊技方法等からみて当該遊技機が著しく青少年の射幸心を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれがある」遊技機としており、その具体的な機種名は挙げずに単に概念的に規定している。これと同じような規定を盛り込んでいるものはこのほか滋賀県青少年の健全育成に関する条例、大分県の青少年のための環境浄化に関する条例、広島県青少年健全育成条例などがある。

「有害遊技機」の定義とともにその機種も指定している条例もいくつかあり、それらはすべてメダルゲーム機が「有害遊技機」に当たるとしており、メダルゲーム機に加えてゲーム内容から一部のTVゲーム機も〝有害〟だとして規制対象に含めている条例も見られる。

栃木県青少年健全育成条例では、技術介入性があるかないかを基準にして「本来ギャンブル機具として製作され全く技術介入の余地がなく、しかも遊技方法が青少年の一時の娯楽として遊技を楽しむ程度をこえ、射幸行為にたんできさせる結果を生じるおそれの強いもの」と規定、その機種として具体的に「スロットマシン、ロタミント、ジュピター等遊技者の判断、技術が介入する余地のない遊技機を使用し偶然性にたよりコインを取得する等のもの」とギャンブル機（メダルゲーム機）のひとつの基準を示している。岡山県青少年保護育成条例では「スロットマシン、ロタミント、ニューロータリー等」を挙げ、「硬貨又はメダルを使用する遊技機で、遊技の結果に応じてメダルが出てきて、繰り返し遊技を行なうことのできるもの」と解説している。このほか和歌山県、香川県、長崎県などの条例でもメダルゲーム機を〝有害〟と規定している。

さらに一部のTVゲーム機にも規制を加えた条例がある。福井県青少年愛護条例ではギャンブルを内容としたものかどうかで規制を加え、規制対象機種を〝特定遊技機〟としてこの機種を設置するゲーム場に届出を義務づけ、青少年のプレイを禁止している。特定遊技機とは賭博性が強く技術介入のきわめて少ないゲーム機とし、「花札、トランプ、麻雀、ルーレット、ダイス、スロットマシン、競輪、競馬、競艇を遊技の内容とする」ゲーム機で、当然ポーカーゲームも「トランプ」の中に含まれる（詳しくは本紙前号参照）。

また青森県青少年健全育成条例や広島県青少年健全育成条例などのように、ギャンブルを内容としたゲーム機以外に、粗暴性や残虐性を助長させるようなゲーム機も規制対象に加えているものがある。これらは五十三年の「デスレース」問題を踏まえて青少年条例に反映されたものだが、具体的には判然としない。青森県ではそれに加え、メダルゲーム機のほか「インベーダーゲーム等」が青少年の射幸心をあおり金銭濫費につながるとしている。これは過去のインベーダーブームを反映したものだが、「インベーダーゲーム機等」という表現は今となってはどういう機種を指すのかはっきりしなくなってきているきらいもある。

青少年の深夜立入制限

ゲーム場などへの立入制限については、静岡県や香川県、高知県などで射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる場所や「有害遊技機」設置店への青少年の立入規制を定めているほか、ほとんどの青少年条例が深夜に限っての青少年立入制限の条項を盛り込んでいる。「深夜」の時間帯については前述したように三通りの規定があるが、午後十一時からを深夜とする

（次ページへ続く）

青少年条例制定年月日と名称、関連事項の有無

都道府県	最終改正	施行	名称	遊技機（場）に関連する条文	有害遊技機（場）等の指定	深夜における立入制限	自主規定制定等の義務	罰則
北海道	53・3・31	53・7・1	北海道青少年保護育成条例	○		○		○
青森県	54・12・24	55・4・1	青森県青少年健全育成条例	○	○	○	○	
岩手県	54・12・21	55・7・1	青少年のための環境浄化に関する条例	○				
宮城県	52・7・29	52・11・1	宮城県青少年保護条例					
秋田県	53・10・5	54・1・1	秋田県の青少年の健全育成と環境浄化に関する条例					
山形県	58・12・27	58・12・27	山形県青少年保護条例	○				
福島県	58・12・16	58・12・16	福島県青少年健全育成条例	○		○		
茨城県	56・3・28	56・7・1	茨木県青少年のための環境整備条例				○	
栃木県	56・3・27	56・7・1	栃木県青少年健全育成条例	○	○	○	○	○
群馬県	57・11・1	58・1・1	群馬県青少年保護育成条例					
埼玉県	58・3・9	58・10・1	埼玉県青少年愛護条例	○		○		
千葉県	57・12・23	58・4・1	千葉県青少年健全育成条例					
東京都	39・8・1	39・10・1	東京都青少年の健全な育成に関する条例	○		○		
神奈川県	56・3・31	56・3・31	神奈川県青少年保護育成条例					
新潟県	52・3・31	52・7・1	新潟県青少年健全育成条例	○	○	○		
富山県	59・3・27	59・6・1	富山県青少年保護育成条例	○	○	○	○	
石川県	58・4・1	58・4・1	石川県青少年健全育成条例	○		○		○
福井県	54・12・25	55・3・1	福井県青少年愛護条例	○	●	○		○
山梨県	52・12・22	53・4・1	青少年保護育成のための環境浄化に関する条例					
長野県	（長野市）		（制定予定なし、行政指導による）					
岐阜県	58・3・25	58・6・1	岐阜県青少年保護育成条例					
静岡県	56・3・25	56・4・1	静岡県青少年のための良好な環境整備に関する条例	○				
愛知県	59・3・28	59・7・1	愛知県青少年保護育成条例					
三重県	59・3・29	59・4・1	三重県青少年健全育成条例	○		○		
滋賀県	58・12・27	58・12・27	滋賀県青少年の健全育成に関する条例	○	○		○	
京都府	56・1・9	56・4・1	青少年の健全な育成に関する条例	○				○
大阪府	59・3・28	58・11・1	大阪府青少年健全育成条例	○			○	
兵庫県	48・3・31	48・5・1	青少年愛護条例					
奈良県	57・10・28	58・4・1	奈良県青少年の健全育成に関する条例	○		○		○
和歌山県	53・10・19	54・2・1	和歌山県青少年健全育成条例	○	○	○		○
鳥取県	57・12・21	58・1・1	鳥取県青少年健全育成条例					
島根県	56・10・13	56・10・13	島根県青少年の健全な育成に関する条例					
岡山県	52・6・16	52・9・16	岡山県青少年保護育成条例	○	○	○	○	○
広島県	59・3・26	59・3・26	広島県青少年健全育成条例	○		○	○	
山口県	52・7・30	52・10・1	山口県青少年健全育成条例					
徳島県	56・12・1	57・4・1	徳島県青少年保護育成条例					
香川県	55・3・31	55・6・1	香川県青少年保護育成条例	○	○	○		○
愛媛県	56・3・20	56・4・1	愛媛県青少年保護条例／愛媛県自動販売機の適正な設置及び管理に関する条例	○		○	○	○
高知県	58・10・12	59・1・1	高知県青少年保護育成条例	○				○
福岡県	53・12・25	54・3・1	福岡県青少年保護育成条例／青少年に有害な文書図画の自動販売機による販売の規制に関する条例	○				
佐賀県	56・10・8	57・2・1	佐賀県青少年健全育成条例	○		○		○
長崎県	56・4・1	56・7・1	長崎県少年保護育成条例	○	○	○		○
熊本県	59・3・29	59・3・29	熊本県少年保護育成条例	○		○		○
大分県	58・3・12	58・6・1	青少年のための環境浄化に関する条例	○	○			
宮崎県	59・3・30	59・3・30	宮崎県における青少年の健全な育成に関する条例					
鹿児島県	58・3・23	58・7・15	鹿児島県青少年保護育成条例	○		○		○
沖縄県	58・9・1	59・2・1	沖縄県青少年保護育成条例	○		○		○

ことでは共通している。深夜における立入制限の目的は、各条例とも青少年のたまり場化、非行化を防ぐということにある。

岡山県青少年保護育成条例ではその目的を掲げたうえで、立入制限の対象となるのは「硬貨又はメダルを投入することにより作動する遊技機を設置して客に遊技を行なわせる」ところと定め、ここで言う「遊技機」とはメダルおよび硬貨で作動する機械、つまりメダルゲーム機を含むすべてのゲーム機のほか小型乗物機も対象になっている。そして屋内屋外を問わずすべてのロケーションのうち、コーナーとして一区画を設けて営業している場所に青少年が深夜立入ってはいけないことになっている。

鹿児島県青少年保護育成条例ではメダルゲーム機場と、メダルゲーム機を設置している喫茶店やドライブインなども深夜立入制限の対象に加えられている。

このほか埼玉県青少年愛護条例では「テレビゲーム機、スロットマシンその他の遊技機を設置」したゲーム場の管理者に対し、青少年非行防止の努力を義務づけており、具体的にゲーム場にいる青少年には注意し、さらに青少年の喫煙、飲酒、シンナー乱用などの行為に対し善導に努めねばならないことを明文化しているのは注目される。また東京都青少年の健全な育成に関する条例では、通常は午後十一時に終わる営業でたまたま営業が深夜に及ぶ場合は、「午後十一時前に相当な時間をおいて」その旨を掲示することが適当であるとして、業者の自主努力を求めている。

以上のように各青少年条例では、メダルゲーム機およびメダルゲーム場に対する規制が中心となっており、これは「メダルゲーム場運営基準」と同じ趣旨のものと言ってよい。そしてメダルゲーム機というのは大人用、子ども用を問わずメダルの払出しがあるものとされており、とくに管理者のはっきりしないシングルロケーションや“子ども用メダルゲーム機”などが“有害環境”の対象となり問題視されていることがわかる。詳しくは各都道府県の担当課まで。

資料・青少年条例（ゲーム場との関連分を抜粋）

北海道青少年保護育成条例

（深夜における興行場等への立入りの禁止）

第一二条 2 興行者及び設備を設けて客に遊戯またはスポーツを行わせる営業であって規則で定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、深夜において、当該営業の場所に青少年を立ち入らせてはならない。

(2) 興行者等は、深夜において営業を営む場合は、知事の定めるところにより、当該営業の場所に、青少年の入場を禁止する旨の掲示をしなければならない。

青森県青少年健全育成条例

（遊技機営業）

第一六条 遊技機を設けて客に遊技をさせる営業（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第一二二号）第一条に規定する風俗営業（以下「風俗営業」という。）を除く。）を営む者は、遊技機の構造及び当該遊技機による遊技の方法から見て、当該遊技による遊技が青少年の粗暴性又は残虐性を助長し、かつ、青少年の健全な育成を阻害するおそれがあると認められるときは、青少年に当該遊技機による遊技をさせないように努めなければならない。

2 遊技機を設けて客に遊技をさせる営業（風俗営業を除く。）を営む者は、青少年にその営業場所において遊技機による遊技のための金銭の濫費をさせないように努めなければならない。

（深夜興行等）

第一九条 興行を行う者又は設備を設けて客に遊技若しくはスポーツをさせる営業（風俗営業を除く。）を営む者は、深夜（午後一一時から翌日の日の出の時までをいう。以下同じ。）において、正当な理由がある場合を除き、その営業場所に青少年を客として立ち入らせないように努めなければならない。

（自主規制）

第二一条 第一三条第一項、第四項及び第六項、第一四条第二項、第一五条第二項並びに第一六条から第一九条までの規定（以下「自主規制に関する規定」という。）に従って自主規制に努める者は、当該自主規制に当たって互いに協力するように努めなければならない。

2 前項に規定する者の団体は、自主規制についての具体策を定め、その内容を構成員に周知徹底させるとともに、知事に報告するように努めなければならない。

3 知事は、自主規制に関する規定に従った自主規制に努めていない者及びその団体に対し、自主規制に努めるよう要請することができる。

青森県青少年健全育成条例運用要綱

3 社会環境の浄化に関する遵守事項（条例第一三条―第一九条関係）

(2) 自主規制規定（「～に努めなければならない」規定）の遵守事項

指定図書類以外の図書類、興行及び広告物（以下「指定類似図書類等」という。）を青少年に販売、観覧、掲出等の自主規制規定（第一三条第二項、第四項、第六項、第一四条第二項、第一五条第二項）並びに遊技機、旅館業等、異性同伴施設等及び深夜興行等に係る営業で、青少年の遊技及び青少年の施設への立入り等をさせないための自主規制規定（第一六条、第一七条、第一八条、第一九条）を遵守するための必要な事項は概ね「自主規制指針」（別添）を基本としていくものとする。

6 自主規制の要請等（条例第二一条関係）

(1) 要請の事由

イ 要請は遊技機、旅館業等、異性同伴施設等及び深夜興業等に係る営業で、青少年による遊技又は施設への立入りの事実が確認されたり、予防のための自主規制を講じていない場合

(2) 要請の方法

要請は、原則として被要請者に対し書面（様式第八号）で通知するものとする。ただし、緊急必要止むを得ない場合は口頭（電話等）で行うことができる

(3) 自主規制に努める団体の報告

自主規制に努める者の団体が構成員を指導するための自主規制についての具体策を定め、その旨を知事に報告する場合（第二一条第二項）次に掲げる事項を記入した報告書を提出するものとする。

ア 団体及び団体構成員の氏名

イ 自主規制策定年月日

ウ 自主規制策の内容

青森県青少年健全育成条例に基づく自主規制に係る指針

2 自主規制策

(1) 遊技機

同種業者あるいは関連業者で自主規制団体をつくり、又は、既成の団体内において協議する等の方法により、青少年の環境の浄化について申し合わせを行い、お互いに協力して実施するための取り決めをする。

(2) ① 入場時におけるチェック

② 仕入（又はリース）機種の選定の改善

③ 営業時間の変更

④ 青少年使用の禁止又は使用上の注意事項の標示

山形県青少年健全育成要綱

第四章 非行誘発行為の防止

第九 すべての県民は、青少年に、その射幸心又は粗暴性を助長し、その健全な育成を阻害するおそれのある遊技等をさせないように努めなければならない。

第五章 社会環境の浄化のための事業者の自主規制

第一八 興行を主催する者及び設備を設けて客に遊技又はスポーツを行わせる営業を営む者は、深夜（午後一一時から翌日の午前四時までをいう。）において、青少年をその興行又は営業を営む施設又は場所に入場させないように努めなければならない。

（岩手県）青少年のための環境浄化に関する条例

（非行誘発行為の抑制）

第九条 何人も、青少年に対し次に掲げる行為をしないように努めなければならない。

(3) 善良の風俗を害するおそれのある場所に立ち入らせること。

(4) 射幸心をそそるおそれのある行為をさせること。

(6) 深夜（午後一一時から翌日の午前四時までの間をいう。以下同じ。）に正当な理由がなく興行場、遊技場等に立ち入らせること。

福島県青少年健全育成条例

（非行誘発行為の防止）

第二三条 何人も、青少年に対し次の各号に掲げる行為をしないよう努めなければならない。

(2) 善良な風俗を害するおそれのある場所に立ち入らせること。

(3) 射幸心をそそるおそれのある行為をさせること。

(6) 深夜（午後一一時から翌日の午前四時までをいう。以下同じ。）正当な理由なく興行場、遊技場等に立ち入らせること。

茨城県青少年のための環境整備条例

（業者の責務）

第四条 物品の販売又はサービスの提供を業とする者は、その営業に関し、自ら又は相互に協力して、青少年のためのよい環境をつくることに努めなければならない。

栃木県青少年健全育成条例

（営業者の自主規制）

第九条 3 前二項に規定するもののほか、物品の販売（自動販売機により物品を販売する場合を含む。）又はサービスの提供を業とする者は、相互に協力し、自主的方法を講じることにより、青少年の健全な育成を阻害することのないように努めなければならない。

（有害遊技の指定及び制限）

第一五条 知事は、遊技機を使用する遊技（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第一二二号）第一条第7号に規定する営業の営業場で行う遊技を除く。）が遊技機の構造及び遊技の方法から著しく青少年の射幸心を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、速やかに審議会の意見を聴いて当該遊技を青少年に有害な遊技として指定することができる。

2 遊技機を設置し、客に遊技をさせる営業（風俗営業等取締法第一条第7号に規定する営業を除く。）の営業者又は管理者は、前項の規定により指定された遊技（次項において「有害遊技」という。）を青少年にさせてはならない。

3 何人も、青少年に有害遊技をさせないように努めなければならない。

埼玉県青少年健全育成条例

（深夜外出等の制限）

第二一条 3 興行を主催する者及び客に遊技又はスポーツを行わせる営業者は、深夜に興行又は営業を行う場合は、入場しようとする者の見やすい箇所に知事が規定で定めるところにより、深夜に青少年の入場を禁じる旨を掲示するとともに、当該興行又は営業の場所に青少年を立ち入らせてはならない。

（遊技機設置場所における非行の防止）

第二二条 テレビゲーム機、スロットマシンその他の遊技機を設置して客に遊技をさせる営業（風俗営業等取締法（昭和二三年法律第一二二号）第一条第七号に規定する営業を除く。）を行う者及びその営業を行う場所を管理する者は、当該場所において、青少年が喫煙、飲酒その他の非行をしないようその防止に努めなければならない。

東京都青少年の健全な育成に関する条例

（深夜における興行場への立入りの制限等）

第一六条 興行場を経営する者及びその代理人、使用人その他の従業者並びに設備を設けて客にボーリング、スケートまたは水泳を行わせる営業を営む者（以下「ボーリング場等経営者」という。）及びその代理人、使用人、その他の従業者は、深夜（午後一一時から翌日午前四時までの時間をいう。以下同じ。）においては、当該営業の場所に青少年を立ち入らせてはならない。

2 興行場を経営する者及びボーリング場等経営者は、深夜において営業を営む場合は、当該営業の場所の入口の見やすいところに、東京都規則で定める様式による掲示をしておかなければならない。

新潟県青少年健全育成条例

（非行誘発行為の防止）

第二二条 何人も、青少年に対し、次の各号に掲げる行為をしないよう努めなければならない。

(2) 正当な理由がある場合のほか、深夜（午後一一時から翌日の日の出時までの時間をいう。）に外出させ、又は興行若しくは営業を営む場所に立ち入らせること。

(4) 射幸心をそそるおそれのある行為をさせること。

富山県青少年保護育成条例

（事業者の自主規制）

第七条 興行者、図書等の販売若しくは貸付けを業とする者又は広告物の広告主若しくは管理者は、興行、図書等又は広告物の内容の全部又は一部が青少年の性的感情を刺激し、又は青少年の粗暴性若しくは残ぎゃく性を誘発し、若しくは助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、自主的に必要な措置を講ずることにより、青少年に当該興行を観覧させ、当該図書等を販売し、貸し付け、見せ、読ませ、若しくは聞かせ、又は当該広告物を見せることのないように努めなければならない。

2 前項に規定するもののほか、青少年の保護に関係のある事業者は、その事業活動の実施にあたって青少年の健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、自主的に青少年の健全な育成を図るための必要な措置を講ずるように努めなければならない。

（有害遊技機の指定等）

第一二条 知事は、遊技に用いる機械又は器具（以下この条において「遊技機」という。）の遊技の方法等からみて当該遊技機が著しく青少年の射幸心を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、当該遊技機を青少年に有害な遊技機として指定することができる。

2 遊技機を設置して客に遊技をさせる営業（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第一二二号）第一条第7号に規定する営業を除く。）の営業者又は管理者（以下「営業者等」という。）は、当該営業の場所に前項の規定により指定された遊技機（以下この条において「有害遊技機」という。）を設置しているときは、当該遊技機により遊技をしようとする者の見やすいところに当該指定のあった旨及び青少年の有害遊技機の使用を禁止する旨の掲示をしなければならない。

3 知事は、営業者等が有害遊技機を設置している場合において青少年に当該有害遊技機により遊技をさせているときは、当該営業者等に対し、青少年の健全な育成を図るために必要な勧告を行うことができる。

4 知事は、前項の規定による勧告を受けた者がその勧告に従わないで青少年に有害遊技機により遊技をさせているときは、青少年の健全な育成を図るために必要な措置を命ずることができる。

5 何人も、青少年に有害遊技機により遊技をさせないように努めなければならない。

石川県青少年健全育成条例

（有害遊技機の指定及び使用の制限）

第一八条 知事は、遊技に用いる機械又は器具（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第一二二号）第一条第7号に規定する営業の営業所に設置されている機械及び器具を除く。以下「遊技機」という。）が遊技の方法からみて次の各号の一に該当すると認めるときは、当該遊技機を青少年に有害な遊技機として指定することができる

(1) 著しく青少年の射幸心を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれのあるもの

(2) 著しく青少年の粗暴性又は残虐性を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれのあるもの

3 遊技機を設置し、客に遊技をさせる営業の営業者又は管理者（以下「遊技機設置営業者等」という。）は、第1項の規定により指定された遊技機（以下「有害遊技機」という。）を青少年に使用させてはならない。

4 有害遊技機を設置している遊技機設置営業者等は、当該有害遊技機を使用しようとする者の見やすい場所に、第1項の規定による指定のあった旨及び青少年の使用を禁止する旨を掲示しなければならない。

（深夜における興行場等への入場の制限）

第二四条 興行を主催する者又は遊技機設置営業者等は、深夜において興行を主催し、又はその営業を営むときは、当該興行場又は営業所に青少年を入場させてはならない。

2 興行を主催する者又は遊技機設置営業者等は、深夜において興行を主催し、又はその営業を営むときは、当該興行場又は営業所に入場しようとする者の見やすい場所に、青少年の深夜における入場を禁止する旨を掲示しなければならない。

福井県青少年愛護条例

（特定遊技場の届出）

第一五条の二 年少青少年（十五歳以下の青少年で中学校を卒業していないものをいう。以下同じ。）の健全な育成を阻害するおそれがあるものとして規則で定める遊技機（以下「特定遊技機」という。）を設置する遊技場（特定遊技機が、風俗営業等取締法施行条例第一条に規定する風俗営業に係る営業所その他設備を設けて、主として客に飲食をさせる営業所または旅館業第二条第一項に規定する旅館業に係る施設に設置される場合を除く。以下「特定遊技場」という。）を営もうとする者は、特定遊技場ごとに、あらかじめ、規則で定めるところにより、次に掲げる事項を知事に届け出なければならない。

① 特定遊技場を営もうとする者の住所および氏名（法人にあっては、主たる事務所の所在地、名称および代表者の氏名）ならびに電話番号

② 特定遊技場を管理する者の住所および氏名（法人にあっては、主たる事務所の所在地、名称および代表者の氏名）ならびに電話番号

③ 特定遊技場の所在地

④ 特定遊技機の種類および台数

⑤ 特定遊技場の営業開始年月日

2 前項の規定による届出をした者（以下「特定遊技業者」という。）は、その届出に係る事項に変更があったとき、またはその届出に係る特定遊技場を廃止したときは、その変更があった日または廃止した日から十五日以内に、その旨を知事に届け出なければならない。

3 特定遊技業者は、特定遊技機を年少青少年に使用させてはならない。

4 特定遊技業者は、その使用する特定遊技機ごとに、見やすい箇所に、年少青少年の使用を禁ずる旨の表示をしなければならない。

5 特定遊技業者は、深夜（午後十一時から翌日の午前四時までをいう。以下同じ。）において、正当な理由がある場合を除き、特定遊技場に年少青少年を入場させてはならない。

（遊技場を営む者の責務）

第一五条の三 設備を設けて客に遊技をさせる営業を営む者は、当該営業所内における青少年の補導に協力する等青少年の健全な育成に努めなければならない。

福井県青少年愛護条例施行規則

（特定遊技機）

第八条 条例第十五条の二第一項の規則で定める遊技機は、次に掲げる遊技機とする。

一 硬貨またはメタルを投入することにより作動し、遊技の結果に応じてメタルが払い戻され、当該メタルを使用して再度遊技を行うことができる遊技機

二 花札、トランプ、麻雀、ルーレット、ダイス、スロットマシン、競輪、競馬または競艇を遊技の内容とする遊技機

三 第二号に掲げるもののほか、年少青少年の射幸心または金銭濫費を誘発し、助長するおそれのある遊技機で知事が指定したもの。

2 知事は、前項第三号の規定による指定をしたときは、その旨およびその理由を公示しなければならない。

（特定遊技場の届出）

第九条 条例第十五条の二第一項の規定による届出は、特定遊技場開業届出書（様式第十一号）を提出して行うものとし、次に掲げる書類を添付しなければならない。

一 特定遊技場を管理する者の就任承諾書

二 特定遊技場の付近の見取図

2 条例第十五条の二第二項の規定による変更の届出または廃止の届出は、特定遊技場変更届出書（様式第十二号）または特定遊技場廃止届出書（様式第十三号）を提出して行うものとする。

静岡県青少年のための良好な環境整備に関する条例

（射幸心を誘発する遊技場への立入禁止）

第一三条 保護者は、その監護する青少年に対し、ぱちんこ屋、スマートボール場、射的場、まあじゃん屋その他の遊技場で設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせるものに入場させないように努めなければならない。

（深夜外出の制限等）

第一六条 3 興行者が深夜において興業を行なう場合は、知事の定めるところにより、入場しようとする者の見やすい箇所に青少年の入場を禁ずる旨を掲示し、当該興行を興行している場所に青少年を入場させてはならない。

三重県青少年健全育成条例

（場所の提供等の禁止）

第一六条 何人も、次に掲げる行為が青少年に対して行われ、又は青少年が行うことを知って、場所を提供し、又はあっせんしてはならない。

2 とばくに類似した行為であって青少年に射こう心をおこさせるおそれのあるもの

滋賀県青少年の健全育成に関する条例

（業者の自主規制）

第一〇条 図書等の取り扱い、または興行を主催する業者その他この条例の規定の適用を受ける業者は、県および市町村の行う社会環境を浄化するための施策に協力するとともに、相互に協力して自主的な規制措置を講ずることにより、青少年（六歳以上一八歳未満の者をいい、婚姻した女子を除く。以下同じ。）の健全な育成を阻害することのないように努めなければ

ならない。

（有害遊技の制限）

第一八条　遊技機を設置して遊技をさせることを業とする者（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第一二二号）第一条第7号に規定する営業を営む者を除く。次項において同じ。）およびその管理者は、青少年に射幸心を誘発するおそれのある遊技機により遊技をさせないように努めなければならない。

2　知事は、遊技機の構造および遊技の方法が著しく青少年の射幸心を誘発し、または助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、その遊技機を設置して遊技をさせることを業とする者またはその管理者に対して、青少年の立入り禁止または遊技方法の改善その他必要な措置を命ずることができる。

大阪府青少年健全育成条例

（自主規制の規約の設定等）

第一〇条　次に掲げる者又はその組織する団体は、当該者がその営業に関し、青少年の健全な成長を阻害することのないようにするため遵守すべき基準についての協定又は規約（以下「自主規制の規約等」という。）を締結し、又は設定するよう努めなければならない。

五　設備を設けて客に遊技をさせることを業とする者（風俗営業等取締法第一条第七号に掲げる営業を営む者を除く。）

2　前項に規定する者（以下「自主規制対象業者」という。）又はその組織する団体は、自主規制の規約等を締結し、又は設定したときは、速やかに、当該自主規制の規約等の内容その他の規則で定める事項を知事に届け出なければならない。その届け出に係る事項を変更し、又はその届出に係る自主規制の規約等を廃止したときも、同様とする。

3　知事は、前項の規定による届出があった場合には、速やかに、その届出事項を公示しなければならない。

（府の基準の設定等）

第一一条　知事は、次に掲げる場合において、青少年の健全な育成上必要があると認めるときは、第一号又は第二号に掲げる場合にあってはこれらに規定する自主規制対象業者が遵守すべき基準（以下「府の基準」という。）を設定することができ、第三号に掲げる場合にあっては同号に規定する自主規制対象業者又はその組織する団体に対して同号に規定する自主規制の規約等の内容について必要な改善をするよう要請することができる。

一　自主規制対象業者又はその組織する団体が自主規制の規約等を締結し、又は設定していない場合

二　自主規制の規約等に参加していない自主規制対象業者が存在する場合

三　自主規制対象業者又はその組織する団体が締結し、又は設定した自主規制の規約等が前条第一項の目的に適合していない場合

2　知事は、前項の規定により府の基準を設定しようとするときは、あらかじめ当該府の基準に係る自主規制対象業者その他関係者の意見を聴かなければならない。

3　前条第三項の規定は、府の基準の設定、変更又は廃止について準用する。

（勧告）

第一二条　知事は、自主規制対象業者が自主規制の規約等（前条第一項の規定による要請の対象となっている自主規制の規約等を除く。以下同じ。）又は府の基準を遵守していないと認めるときは、当該自主規制対象業者又はその者が所属している団体に対して、自主規制の規約等若しくは府の基準を遵守するよう、又はこれらを遵守すべきことを指導するよう勧告することができる。

（審議会への諮問等）

第二〇条　知事は、次に掲げる事項については、あらかじめ大阪府青少年健全育成審議会（以下「審議会」という。）に諮問しなければならない。

一　第十一条第一項の規定による府の基準の設定及び要請

2　審議会は、前項の規定によるほか、前項各号に掲げる事項に関し知事に意見を述べることができる。

（京都府）青少年の健全な育成に関する条例

（深夜における興行場等への入場制限）

第二三条　興行を主催する者又は設備を設けて客に遊技を行わせる営業で規則で定めるものを営む者（以下この条において「興行者等」という。）は、正当な理由がある場合を除き、深夜においてその興行又は営業の場所に青少年を入場させてはならない。

2　興行者等は、深夜において興行又は営業を行う場合は、規則で定めるところにより、入場しようとする者の見やすい場所に、深夜は青少年の入場を拒む旨の掲示をしなければならない。

青少年の健全な育成に関する条例施行規則

（深夜の入場を制限する営業の指定等）

第二条　条例第二三条第1項の規則で定める営業は、次の各号に掲げるものとする。

(1)　硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機を設置して客に遊技を行わせるもの

奈良県青少年の健全育成に関する条例

（深夜興行等への立入りの制限）

第二八条　興行を主催する者又は客に遊技をさせる営業を営む者は、深夜において興行を主催し、又はその営業を営むときは、当該興行場又は営業所に青少年を立ち入らせてはならない。

2　興行を主催する者又は客に遊技をさせる営業を営む者は、深夜において興行を主催し、又はその営業を営むときは、当該興行場又は営業場に立ち入ろうとする者の見易い場所に、青少年の深夜における立入りを禁ずる旨を掲示しなければならない。

和歌山県青少年健全育成条例

（深夜興行等への立入禁止）

第二〇条　興行者及び客に遊技又はスポーツを行わせる営業で知事が定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、深夜（午後一一時から午前四時までの間をいう。以下同じ。）に営業を営む場合は、当該営業の場所に青少年を立ち入らせてはならない。

2　興行者等は、深夜に営業を営む場合は、あらかじめ、規則で定めるところにより、当該営業の場所に入場しようとする者の見やすい箇所に、青少年の深夜における入場禁止する旨の掲示をしなければならない。

（指定施設等への立入禁止）

第二一条　次に掲げる営業で、青少年の健全な育成を阻害するおそれがあるものとして知事が別に定めるものを営む者は、当該施設又は場所に青少年を立ち入らせてはならない。

(3)　設備を設けて客に遊技をさせる営業

2　前項の営業を営む者は、当該施設等に入場しようとする者の見やすい箇所に、青少年の立入りを禁止する旨の掲示をしなければならない。

和歌山県青少年健全育成条例施行規則

（深夜興行等の指定等）

第七条　条例第二〇条第1項に規定する知事が定めるものは、次に掲げる営業とする。

(1)　硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機（次条第3項に定めるものを除く。）を設置して客に遊技をさせるもの

(2)　設備を設けて客に水泳、スキー、スケート、卓球、庭球、野球の練習、ゴルフの練習、玉突き、ボーリング又はアーチェリーを行わせるもの

2　条例第二〇条第2項に規定する掲示は、深夜にわたる興行又は営業が行われる日の午後九時から当該興行又は営業の終了するまでの間、別記第4号様式によってしなければならない。

（施設等の指定）

第八条　3　条例第二一条第1項第(3)号の営業で知事が別に定めるものは、遊技の結果に応じてメタル又はチップ等が払いもどされ、当該メタル又はチップ等を使用して再度遊技を行うことができる遊技機を設置して客に遊技をさせるものとする。

岡山県青少年保護育成条例

（営業者等の自主規制）

第九条　図書を取り扱う業者、興行を主催する者、がん具、薬品類その他の物品を販売する者、広告物を掲示し、又は管理する者、遊技場を営む者その他営業を営む者は、相互に協力し、青少年の健全な育成を害さないよう自主的な措置を講じなければならない。

（深夜における興行場等への入場禁止）

第一三条　興行を主催する者及び設備を設けて客に遊技又はスポーツを行わせる営業で知事が別に定めるものを営む者（次項において「興行者」という。）は、深夜において、正当な理由がある場合を除き、その興行又は営業の場所に青少年を入場させてはならない。

2　深夜において興行又は前項の営業が行われる場合は、興行者等は、知事が別に定めるところにより、入場しようとする者の見やすい場所に深夜は青少年の入場を拒む旨の掲示をしなければならない。

（有害施設等への入場禁止）

第一四条　次に掲げる営業で、青少年の健全な育成を害するおそれがあるものとして知事が別に定めるものを営む者は、青少年を当該営業を営む施設又は場所に入場させてはならない。

(3)　設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業

2　前項の営業を営む者は、知事が別に定めるところにより、入場しようとする者の見やすい場所に青少年の入場を拒む旨の掲示をしなければならない。

岡山県少年保護育成条例施行規則

（深夜における入場禁止営業の指定等）

第五条　条例第一三条第1項の知事が別に定める営業は、次に掲げるものとする。

(1)　硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機を設置して客に遊技を行わせるもの

(2)　設備を設けて客に水泳、スケート、卓球、庭球、野球の打撃練習、ゴルフの練習、たまつき、ボーリング又はアーチェリーを行わせるもの

2　条例第一三条第2項の規定による掲示は、深夜にわたる興行又は営業が行われる日の午後五時から当該興行又は営業の終了時までの間、様式第2号により行わなければならない。

（有害施設等の指定及び掲示）

第六条　条例第一四条第1項第(3)号の営業で知事が別に定めるものは、硬貨又はメタルを投入することにより作動し、遊技の結果に応じてメタルが払いもどされ、当該メタルを使用して再度遊技を行うことができる遊技機を設置して客に遊技を行わせるものとする。

（岡山県）青少年をとりまく環境整備活動実施要綱

2　社会環境の浄化活動

(1)　営業者の自主規制

関係業者（以下に掲げる業者及びその他青少年の環境浄化に特に関連の深い営業者をいう。）は、条例を遵守するとともに、それぞれ自主的な連絡調整組織を設け、環境の浄化を図るために配慮すべき営業方法等について、自主的に基準を定め相互に協力し、その推進を図るものとする。

［関係業者］

ゲームセンター等の遊技場経営者

広島県青少年健全育成条例

（遊技機による営業に係る自主規制）

第二二条　遊技機を設置して客に遊技をさせることを業とする者は、遊技機がその構造及び遊技の方法からみて、第一六条第(2)号に該当すると認めるとき又は青少年の射幸心を誘発し、若しくは助長し、その健全な育成を阻害するおそれがあると認めるときは、当該遊技機により青少年に遊技をさせないように努めなければならない。

（深夜営業に係る自主規制）

第二四条　興行を主催する者及び設備を設けて客に遊技又はスポーツを行わせる営業を営む者は、深夜において、正当な理由がある場合を除き、その興行又は営業を営む施設又は場所に青少年を入場させないように努めなければならない。

愛媛県青少年保護条例

（深夜における興行場等への立入りの制限）

第一三条　興行者及び設備を設けて客に遊戯又はスポーツを行わせることを業とする者（以下「興行者等」という。）は、当該営業の場所に深夜において青少年を立入らせてはならない。

2　興行者等は、当該営業の場所に立ち入ろうとする者の見やすい箇所に、深夜における青少年の立入りを禁止する旨の掲示をしなければならない。

（業者等の自主規制）

第一五条　興行者等、図書類等又は刃物類若しくはがん具類の販売又は貸付けを業とする者その他青少年の保護に関係のある業を営む者及びこれらの団体は相互に提携して、この条例の趣旨にのっとり、青少年保護のための適切な措置を構ずるように努めなければならない。

香川県青少年保護育成条例

（深夜外出の制限等）

第一五条　3　興行を主催する者及び客に遊技またはスポーツをさせる営業で規則で定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、正当な理由がないのに深夜、当該興行または営業の場所に青少年を入場させてはならない。

4　興行者等は、深夜に興行または前項の営業を行う場合には、規則で定めるところにより深夜における青少年の入場を拒む旨を掲示しなければならない。

（有害施設への入場禁止等）

第一五条の二　次の各号に掲げる営業を営む者は、当該各号に掲げる営業の施設または場所に青少年を入場させてはならない。

(3)　設備を設けて客に遊技をさせる営業で規則で定めるもの

2　前項各号に掲げる営業を営む者は、規則で定めるところにより青少年の入場を拒む旨を掲示しなければならない。

香川県青少年保護育成条例施行規則

第六条　条例第一五条第3項に規定する規則で定めるものは、次に掲げるとおりとする。

(1)　硬貨、メタル又はチップを投入することにより作動する遊技機（次項第2項に定めるものを除く。）を設置して客に遊技をさせるもの。

(2)　設備を設けて客に水泳、スケート、卓球、庭球、野球の練習、ゴルフの練習、玉突き、ボーリング又はアーチェリーを行わせるもの

2　条例第一五条第4項の規定による掲示は、第5号様式により場内及び場外の見やすいところにしなければならない。

第七条　2　条例第一五条の二第1項第(3)号に規定する規則で定めるものは、硬貨、メタル又はチップを投入することにより作動し、遊技の結果に応じてメタル又はチップ等が払い戻され、当該メタル又はチップ等を使用して再度遊技を行うことができる遊技機を設置して客に遊技させるものとする。

4　条例第一五条の二第2項の規定による掲示は、第6号様式により場内及び場外の見やすいところに掲示しなければならない。

高知県青少年保護育成条例

（有害施設等への入場の規制）

第一七条　次に掲げる営業を営む者は、当該営業を営む施設又は場所に青少年を入場させてはならない。

(2)　設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業で規則で定めるもの

2　前号各号に掲げる営業を営む者は、規則で定めるところにより、入場しようとする者の見やすい場所に青少年の入場を禁ずる旨の掲示をしなければならない。

福岡県青少年保護育成条例

（射幸心誘発行為の禁止）

第七条　次の各号に掲げる営業場を経営する者は、青少年に対し、当該各号に掲げる行為をさせてはならない。

(1)　ぱちんこ遊技場におけるぱちんこ遊技

(2)　射的遊技場における射的遊技

(3)　まあじゃん屋におけるまあじゃん遊技

(4)　スマートボール遊技場におけるスマートボール遊技

(5)　その他射幸心をそそるおそれのある行為のうち、知事が審議会に諮って指定したもの

2　知事は、前項第5号の指定をしたときは、県公報に登載して公示しなければならない。

福岡県青少年保護育成条例施行規則

（遊技場の掲示）

第五条　条例第七条に規定する営業場を経営する者が青少年の遊技を禁止する旨の掲示をするときは、様式第4号により場外入口の見易い所に見易い方法でしなければならない。

佐賀県青少年健全育成条例

（深夜興行等への立入禁止）

第二一条　興行を主催する者又は客に遊技をさせる営業を営む者は、深夜に興行を主催し、又はその営業を営むときは、当該興行又は営業を行う場所に青少年を立ち入らせてはならない。

2　興行を主催する者又は客に遊技をさせる営業を営む者は、深夜に興行を主催し、又はその営業を営むときは、当該興行又は営業を行う場所に立ち入ろうとする者の見やすい箇所に、青少年の深夜における立入りを禁ずる旨の掲示をしなければならない。

長崎県少年保護育成条例

（深夜興行場等への入場禁止）

第一四条　興行を行う者及び設備を設けて客に遊技又はスポーツを行わせる営業で規則で定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、深夜、当該興行又は営業の場所に少年を入場させてはならない。

2　興行者等は、深夜、興行を行い又は営業を営む場合は、規則で定める標識を、当該興行又は営業の場所の入口に掲示しなければならない。

（特定施設等への入場禁止）

第一五条　次の各号に掲げる営業で少年の健全な育成を阻害するおそれがあるものとして規則で定めるものを営む者は、当該営業の施設又は場所に少年を入場させてはならない。

(3)　設備を設けて、客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業

2　前項の営業を営む者は、規則で定める標識を、当該営業の施設又は場所の入口に掲示しなければならない。

（場所の提供又はあっせんの禁止）

第一七条　何人も次の各号の一に掲げる行為が少年に対してなされ、又は少年がこれらの行為を行うおそれがあることを知って、場所の提供又はあっせんをしてはならない。

(2)　射幸的行為

長崎県少年保護育成条例施行規則

（深夜営業の指定等）

第一〇条　条例第一四条第1項に規定する営業は、次の各号の一に掲げるものとする。

(1)　硬貨又はメタルを投入することにより作動する遊技機（条例第一五条第1項第(3)号に定めるものを除く。）を設置して客に遊技をさせるもの

(2)　設備を設けて客に水泳、スケート、卓球、庭球、野球の練習、ゴルフの練習、玉突き、ボーリング、アーチェリー等を行わせるもの

2　条例第一四条第2項（深夜における興行者等の掲示義務）に規定する標識は様式第6号によるものとし、その掲示は深夜にわたる興行又は営業が行われる日の午後五時から当該興行又は営業の終了するまでの間とする。

（特定施設等に係る営業の指定等）

第一一条　3　条例第一五条第1項第(3)号の営業とは、スロットマシン、ロタミント等客の射幸心をそそるおそれのある遊技機で、かつ、遊技の結果に応じてメタル又はチップ等が払いもどされ、当該メタル又はチップ等を使用して再度遊技を行うことができる遊技機を設置して客に遊技をさせるものとする。

熊本県少年保護育成条例

（深夜興行等への立入禁止）

第八条　興行者及び客に遊技又はスポーツを行わせる営業で知事が定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、午後一一時から翌日の午前五時までの間（以下「深夜」という。）において、当該営業の場所に少年を立入らせてはならない。

2　興行者等は、深夜に営業を営む場合は、入場しようとする者の見やすい箇所に、規則の定めるところにより、少年の立入りを禁ずる旨を掲示しなければならない。

（大分県）青少年のための環境浄化に関する条例

（有害遊技機の指定及び遊技の制限）

第一二条の二　何人も、青少年の射幸心をそそるおそれがあり、その健全な育成を害するおそれがある遊技機による遊技を青少年にさせないように努めなければならない。

2　知事は、遊技機による遊技が青少年の射幸心をそそるおそれがあり、その健全な育成を害するおそれがあると認めるときは、その遊技機を有害遊技機に指定することができる。

4　客に遊技機による遊技をさせる営業（風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第一二二号）第一条第7号に規定する営業を除く。）を営む者は、当該営業の場所において、第2項の規定により指定された有害遊技機を設置しているときは、青少年にその有害遊技機による遊技をさせてはならない。

鹿児島県青少年保護育成条例

（興行場等への深夜の立入禁止）

第五条の二　興行場を経営する者又は興行を主催する者若しくは設備を設けて客に遊技若しくはスポーツを行わせる営業で規則で定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、深夜に、当該興行又は営業の場所に、青少年を立ち入らせてはならない。

2　興行者等は、深夜に興行又は営業を営むときは、入口の見やすい場所に、青少年の立ち入りを禁ずる旨を掲示しなければならない。

鹿児島県青少年保護育成条例施行規則

第四条　条例第五条の二第一項に規定する規則で定める営業は、硬貨、メタル又はチップを投入することにより作動する遊技機を設置して客に遊技を行わせる営業とする。

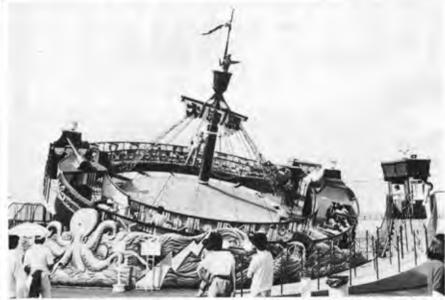
沖縄県青少年保護育成条例

（深夜における興行場等への立入禁止）

第一一条　興行者及び客に遊戯又はスポーツを行わせる営業で知事が定めるものを営む者（以下「興行者等」という。）は、当該営業の場所に、深夜において青少年を立ち入らせてはならない。

2　興行者等は、深夜に営業を営む場合は、当該営業の場所に立ち入ろうとする者の見やすい箇所に、青少年の深夜における立ち入りを禁止する旨の掲示をしなければならない。

立席コースターも北海道初の充実した遊園施設部門

プレイランドを東娯ら3社協力

小樽博のうち3万平方mのエイトレジャーが運営

上の写真は日本海を臨む「84小樽博覧会」の勝納埠頭（メーン会場）のようす。写真手前の大きなテントはエイト運営のレストラン

エイト・レジャーの富田紀一社長

日本海を臨む北海道小樽港で六月十日から開催されている「84小樽博覧会」（小樽市、小樽商工会議所、北海道新聞社の共催）は、主催者側の予想どおりの入場者数があり順調に進められている。会場ではエイト・レジャー物産㈱（本社札幌市、富田紀一社長）が全面的に担当している遊園地部分「プレイランド」が大変な賑わいを見せており、とくに北海道では初登場（国内では三機目となる）の「スタンディングコースター」に人気が集中している。

同博覧会には小樽市外から訪れる来場者が多く、同博覧会とともに会場の近くにある「おたる水族館」や遊園地「祝津マリンランド」などにも立寄っていくそうで、小樽市ではその相乗効果も期待している。

同博覧会は来年開基百二十年目を迎える小樽市が、その歴史と文化を踏まえて未来の地域社会を考えようという趣旨で「新しい、海のある生活都市へ」をテーマに開いたもの。小樽市内での博覧会は昭和三十三年の北海道博に次いで戦後二回目だが、同市単独主催はこれが初めて。

78日間で200万人を見込む 泉陽、東娯、明昌が出展協力

会期は八月二十六日までの七十八日間で、会期中入場者数は二百万人と見込まれており、主催者側では「会期後半の夏休み期間中には相当な入場者数の増加が期待できる」としている。会場は小樽港内の二つの埠頭を利用し、両会場は遊覧船「はつかり」（百十六トン、三百四十人乗り）によって結ばれている。メーン会場の勝納会場（勝納埠頭）は十九万平方㍍、もうひとつのピアIRONAI会場（色内埠頭）は三万四千平方㍍、合計二十二万四千平方㍍という敷地面積で同博覧会が展開されている。なお勝納会場は入場有料だが、ピアIRONAI会場は入場無料となっている。

会場内で最も高い施設となっている高さ50㍍の大観覧車（ゴンドラ36個）からは、石狩湾が一望できる

遊園地部分のプレイランドは両会場に設けられ、大型遊園施設約二十機種、小型乗物機約九十台、アーケードゲーム機約百台を設置。これは二年前の北海道博（札幌）に比べると敷地面積はほぼ同じだが、遊園地部分については敷地も設置機械台数も上回っており、同博覧会では遊園施設が主役的役割を果たしていると言える。

勝納会場は遊園地部分と展示部分で十一万平方㍍、駐車場が八万平方㍍。そのうちプレイランドは約三万平方㍍あり、ここに同ゾーンを担当するエイト・レジャー物産が東洋娯楽機、泉陽興業、明昌特殊産業の三社の協力を得て設置した大型機九機種のほか、各種乗物機とゲーム機を展開している。なかでも立ったまま宙返りする「スタンディングコースター」（東娯製）が道内初登場とあって同博の目玉になっており、トラバーサ方式（車両移送装置）により次々と乗客をさばいてはいるものの、連日長蛇の列が続くほど高い人気を得ている。同機に劣らない人気を集めているのが、三十六個のゴンドラが回る大観覧車（泉陽製）で、最高部五十㍍という高さは同博覧会場で最も高い施設となっており、小樽港はもちろん石狩湾も一望できる。このほか勝納会場に設置されている遊園施設は次のとおり。

「大海賊」（同博での名称「シーパニック」）＝東娯製、直径十九㍍の円盤がその円周上に二隻の海賊船を乗せて不規則なローリングと回転を繰り返す絶叫マシン。「グレートポセイドン」＝泉陽製、四本の柱により吊り下げられた三十二人乗りの船体が、最大百二十度まで揺動を繰り返す振り子式遊園施設。「スーパースイング」＝泉陽製、円形に吊り下げられた十四台の乗り物が、中心部の回転とともに遠心力で外側へ振り出されるというもの。「モンスター」＝明昌製、タコの足のような黒いアームに取り付けられた赤い乗り物二十台が上下運動と回転を行なうもの。「タガダ」（同博での名称「クレージーホープ」）＝明昌製、円盤の円周上に座り不規則なローリングと回転を楽しむもの。「ツイスター」＝明昌製、円形のワゴンが宙返りとローリングをしながら回転する三十人乗り遊戯機。「ダイノラマ360」＝明昌製、直径二十㍍の半球形ドームで八分間の映像を楽しむもの。

走行式乗物機はゴーカート（明昌製）、「銀河鉄道」（信水製）、バッテリーカーなど。ファンハウスとして「スリラー館」、「探険迷路」、「スペースウォーズ」、

またエアーアクション遊具やトランポリンも設置。テント張り約二百五十平方㍍に定置型乗物機約五十台とアーケードゲーム機約百台が設置され、これとは別に輪投げや射的などの「カーニバルコーナー」もある。

ピアIRONAI会場のプレイランドには、「サイクルモノレール」（泉陽製）、「ミラーハウス」、「フアフアネッシー」のほかレール走行式「チビロコ」やバッテリーカー、定置型乗物機などが設置されている。同会場はプレイランドと物産店や食堂があるのみで、完全に遊戯機がメーンになっている。

エイト・レジャー物産はこのほか同博会場内で二千六百平方㍍のテント式大レストラン「レストプラザ8」（千五百席）も運営しており、同社の小樽博に占める位置は大きい。これは同社が毎年北海道で開かれている「こども博」や一昨年の道博などで遊戯施設を担当してきた実績が認められたことによるもの。この小樽博には同社社員とアルバイトを含め七十人の従業員を投入、夏休みにはアルバイトを増員して約二百人にするという。過去いろいろな博覧会で多くの人を指揮してきた同社の富田社長によると「博覧会には博覧会の人の使い方のコツ、ノウハウというものがある」そうだ。

係員のアナウンスが雰囲気を盛り上げるなか揺動する「グレートポセイドン」

上下運動に加え自転と公転という複雑な動きの「モンスター」

嵐の中を突き進む海賊船をテーマとした絶叫マシン「大海賊」のようす

回転とともに遠心力で交互に外側へ振り出される「スーパースイング」

道内初登場（国内では3機目）の「スタンディングコースター」は同博の目玉施設で人気集中

上の写真は登坂部分もあるレール走行式乗物機「銀河鉄道」のようす。車両は3機種を設置

下の写真はドクロをデザイン化した「スリラー館」の入口部分にて

上の写真は勝納会場内に設けられたアーケードゲーム機コーナー「プレイハウス」にて、TVゲーム機、プライズマシンなど約100台を設置

そして同社長は「運営者側には熱気というものが大事。小樽博では従業員が来場者に声をかけたり、機械を大声でPRするなど率先して小樽博全体を盛り上げようと努力している。ともかくこちらの意気込みというものがすべての面に影響する」として小樽博にかける意欲のほどを語った。

富田社長は約二十年前にジュークボックスの取り扱いを始め、やがてアーケードゲーム機を扱うようになり、四十九年にエイト・レジャー物産㈱を創立、道内全域を対象に遊戯機の販売、リースおよびロケーション運営の業務を拡大してきており、現在では北海道における大手オペレーターとなっている。同社のロケーションはショッピングセンターが中心だが、千歳空港という公共的施設の中でもゲーム機や乗物機を設置したコーナーを運営するなど設置先も幅広く、道内で六十数ヵ所のロケーションを運営している。同社長は「五年ほど前から子どもに健全な遊戯機を提供するという方針で来ており、この姿勢を貫いた結果、博覧会にも参加でき、それとともに当社の業務も拡大してきた」と健全な姿勢が発展に結びつくことを強調した。

バッテリーカーコーナー(上)とゴーカート(左)のようす

10の展示館と物産店など展開 一部は閉幕後移設し記念館に

展示ゾーンのほうでは勝納会場に十の展示館が設置されている。なかでもテーマ館となっている「オタルステージ」は、ヨコ四十八㍍、奥行き四十㍍の巨大な貝のデザインになっており、その貝が音と光に演出されながら徐々に口を開いていくのには圧倒される。そして高さ二十七㍍まで開くと内部で噴水が出て花が咲くなどの光景が、開いた貝殻の内側にあるミラースクリーンに映し出され、来場者の注目を集めている。このほかの展示館とその内容は次のとおり。

「エレクトロニクスワールド」=電子技術関係を紹介したパビリオンで、北海道ガスが空気膜ロボット「パボット」を展示し注目を集め、トミーとタカラがそれぞれパソコンゲームを出品。また産業用ロボットやOA機器なども紹介されている。「コミュニケーション館」=衛星放送や高度情報通信システムなど最新の通信機器を展示。「おたるコネクション」=小樽に関するすべて、同市姉妹都市のニュージーランド・ダニーデン市、ソ連・ナホトカ市などを紹介。「新交通博物館」=未来の交通システムを紹介。「くらしの百科館」=ソーラーシステム、食生活の未来像など暮らしに関する情報を提供。また小樽の物産を並べた「ポートバザール」、参加企業四社による単独館のほか、お祭り広場なども設置されている。ピアIRONAI会場のほうはとくに展示館はなく、地元の農水産物の即売店やみやげ物販売店などが並んでいる。

なお同博覧会の施設はすべて閉幕後は撤去されることになっているが、三角屋根の「おたるコネクション」だけは小樽市内の別の場所に記念館として移設される予定になっている。

上の写真はピアIRONAI会場(色内埠頭)のプレイランドのようすで、「サイクルモノレール」を中心としたレイアウト

小樽博覧会配置図

(勝納埠頭会場)　(ピアIRONAI会場)

上の写真は巨大な貝が口を開けながら音と光と映像で演出する「テーマ館」、下の写真は北海道ガスが出品した空気膜ロボットのようす

遊 放談

ゲスト 大長商事株式会社 長友隆典社長

聞き手 株式会社エスコ貿易 森 健次郎

森 社長は、福岡に在って九州地区その他で諸々ご活躍ですが、特にNAOの役員として今、風営法改正が問題となっており、どうもそれが避けられない状況のようです。その辺の全般的な、ご意見からお聞かせ下さい。

長友 今度の風営法問題は、この業界に携わる人ならどなたも、困るというご意見だと思いますが、当局、マスコミ、一般社会の人々は、賛成的風潮が強いのではないかと思います。その辺の真意を見極めることが大切だと思いますね。我々の商売は大衆あっての商売ですから、その人たちにソッポを向かれるようじゃダメです。今回この問題がクローズアップされた原因を、自らよく考えみなさんに喜ばれる店作りや運営をしていたかどうか、我々の側に問題がなかったかどうか反省し、もしあるとすれば自粛と言うか、改める姿勢で襟を正しその上でどうしても避けられないというのであれば、少しでも諸条件を緩和してもらう方向で、一致協力して考え、動くべきでしょうね。九州地区のNAO会員にあっても、基本的には絶対反対の声が強いのですが、しかしGマシン等の排除などには好結果を生むのではないかと思われます。私自身も、個人的には絶対反対の立場ですが……いずれにせよ、NAO本部との連携の中で、地域会員にその情報を橋渡しして、みなで判断し行動するつもりでおります。

森 当局の言い分としては、NAOの組織力や組織率を問題にしておりますね。「これが通ればポーカーゲームは一掃できるんだし、非会員も協力的になる筈だから、むしろ商売はやり易くなるじゃないか」ってね。まあ、そんな状況の中で仮りに廃案になったとしたら、どうでしょうかね。廃案になった時、我々協会加入者がアングラ業者を締め出したり、非会員をNAOに加入させられますかねェ?どうでしょうか?……今の、協会あげての反対運動の熱意をもってすれば、結構できるような気もするんですが……。

長友 ウーン、ムズかしい問題ですねェ。なにぶんにも、何の権力も権限も持っていない我々ですから、早急にと言うのはちょっとムリでしょうね。やはり、地道な運動をして、徐々にいくより方法はないと思いますよ。何よりもまず、今、協会に属している一人一人が自分の店はこうするんだ、という明確な指針を持って、管理者教育講座などを通じて地域における模範店となる、といった心がけやハッキリした自覚が必要だと思いますね。その上で彼らに呼びかけし、レベルアップを図り、こうするんだという意識革命というか向上を説いていく、まあ根気よくいくことでしょうね。しかし、それをやらないと、世間サマからつまはじきに遭うでしょうね……。

森 話は元に戻りますが、風営改正法が施行されたとき、我々の場合、営業時間帯でいろいろ悩まされると考えるのですが……。夜十時までの営業形態と教育関係者とのアツレキ、といったものはどうなんでしょう?

長友 そうですね。その辺の問題については従来から、私どもの地域では、中学生以下は暗くなったら帰しましょうや、という申合わせを自主的にとって実行してきています。地域によって異なる問題で、ケースバイケースで対応しなければならないと思います。考え方としては、社会に受け入れられる、可愛がられる必要なモノという形を目指して、地域業者は協力し合っているのですが、問題はほとんどの学校が規則としてゲーム場への出入りを禁止していることですね。学校じゃイケナイと言っていても子供たちは来ますよね。この辺がムズかしい。学校が勝手に定めたことだから……と言う訳にもいかないし、業者の方は直接利害に関係することだし、子供たちは楽しんでいるし……このウラハラな関係をどうするか、今まではある程度、黙認されていた部分もありますが風営という名が付くと、やはり問題になるでしょうね。今後は、特に小・中学生を対象にされている所はキチッとした店作りや管理人教育などによって楽しい店づくりを指示し、補導員なり教育機関、警察との協力、協調体制を地域に順応したやり方で図らなければなりませんね。

森 営業時間を縮められようとしている折に、最近は各所でプレー料金の値下げが問題化しています。この料金体系を立て直す、よいおチエはありませんか?

長友 この問題は、根本的には安易な参入者と店舗の乱立が原因で、それが背に腹は変えられぬとばかりにAもやればBもやる。それが段々エスカレートして、完全な悪循環を招いていますね。しかし、どう考えてみても、二十円や三十円でやっていける訳がない、商売になりませんよ。最低でも五十円、その五十円にしたって他の諸々の経費を削減しての話ですから、当面私らは自然陶汰されるのを見ている姿勢です。本当は約束ゴトとして地域で五十円なら五十円という申合わせをしたらいいと思うのですが……まあ、いろいろな考え方がありますからね。ただ、みなさんも同じ考えだと思うのですが、メーカーさんは少なくとも値下げ競争に加わる愚は止めてほしい。もっと高次元の経営理念と気概を持って大所高所からの見方、考え方を示して我々中小業者を育てるという姿勢が欲しいと思います。メーカーに押されて後退していく業者の憎しみに満ちた声を聞くのは、私だけでなく誰でもがイヤなものですから……。

森 どうも、ありがとうございました。

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国・連邦議会（上院・下院）に
コピー対策法上程
AGMAの後押しで。AGMAは役員改選

米国の小型AMメーカーの団体AGMAが五月二十九日明らかにしたところによると、TVゲーム機の著作権を侵害するニセ物の取引きを事実上禁止する法案が、米国連邦議会にこのほど提出された。今まで風営でなかった健全なTVゲーム機まで風営化するという法案が日本では国会で審議中だが、なんという日米の業界のちがいであろうかと改めて考えさせる。

AGMAのブラズウェル専務によると、米国内で著作権のあるTVゲーム機のニセ物を取引きする権利を制限し、事実上禁止させる法案が、議員立法の方法で連邦議会の上院と下院の両方に提出された。この法案は、ジョン・ディンゲル下院議員とフランク・ローテンバーグ上院議員の両者が提案したもので、もちろんこれはTVゲームの無断コピーに悩む業務用ゲーム機業界の依頼を受けて行なったもの。法案提出に先がけて、昨年の夏ディンゲル議員のもとで調査会が調査し、その結果ブラズウェル氏によると「米国内のTVゲーム機市場の内少なくとも三分の一が無断コピー品だとわかった」ことになる。

この法案はとくに、優遇措置により台湾、香港、韓国から特恵関税品になっているものについて、もし米国のソフトウェアや他の〝知的所有権〟を保護するものでないならこの特恵事項を見直すというもので、もしそうするなら事実上特恵措置を廃止することになり、かなり厳しいコピー対策となる。しかし、AGMAによれば、これまで無断コピー品によって莫大な損害を与えられており、これぐらいの措置は当然だとしている。

なおAGMAでは六月一日、ワシントンDC郊外のアレクサンドリア・オールドタウンで八四年度総会を開き、役員の改選など行なっている。役員改選は任期満了に伴なうもので、ジョー・ロビンズ会長は再選されたが、同氏はアタリ社退任後ずっとどの企業にも属していなかったがこのほどその約束の期間が過ぎてインターロジック社にいることがこれで判明した。

新役員構成は次のとおり。会長＝ジョー・ロビンズ氏（インターロジック社）、副会長＝ディック・サイモン氏（USビリヤード社）、会計＝グレン・シーデンフェルド氏（バリー社）、専務＝ブラズウェル氏。

上記以外の理事＝ボブ・ロイド氏（データイースト社）、ロン・ジュディ氏（任天堂）、ゲイリー・スターン氏（スターン社）、ポール・モリアリティ氏（タイトー・アメリカ社）、ジェリー・マーカス氏（アタリ社）、ビル・クレバン氏（ユニバーサルUSA社）。けっこう多くの日本のメーカーの子会社が入っているのが注目される。

バリー社による公認宝クジ展開
TV機分野でも
イリノイ州でテスト実施へ

米国バリー社（バリー・マニュファクチュアリング、本社シカゴ、ミューレーン会長）はゲーム機や遊園地だけでなくさまざまな分野に進出しているが、公認カジノ（アトランチックシチー）のほかに公認富クジ（宝クジと言うべきか）も行なっていることはあまり知られていない。同社の富クジ用子会社、サイエンティフィック・ゲームズ社（本社ジョージア州ノークロス、ジョン・コザ会長）がこのほど、イリノイ州で〝ビデオ・ロッタリー（富クジ）〟機の設置が認められ、大きな話題となっている。

〝ビデオ・ロッタリー〟の仕組みがどんなものかはわからないが、TVゲーム機（アップライト）と同様の装置を使って富クジを行なうものらしい。バリー社のビデオロッタリー部門では、六月はじめついにイリノイ州のロッタリーボード（公的機関）に認められ、同州内でテストとして六ヵ月間ビデオロッタリーを約三百台設置することが認められた。これは、同社にとっては売上げ増を約束するもので、とくにTVゲーム（アーケード）機の不振がたたっている現状では同社にとって大きな福音となっている。つまりテストの六ヵ月で問題なければ、将来的にも十分可能だからである。

もともとサイエンティフィック・ゲームズ社は公認富クジ分野においては十七ないし十八州ですでに実績を持っており、新しくビデオタイプで展開することに意欲を燃しているから、観測筋では七月ないし九月の間にこのテスト認置が開始されるだろうと見ている。ごく最近の情報では、この実施のためシカゴ市警のベテラン警察官を、ビデオロッタリー部門の副社長に任命したとのことで実施は一段と早くなるだろうと言われている。

なおビデオロッタリーは酒場などに設置され、最高払い出しは六百ドルと制限されており、儲けの半分はこれを認めた州の懐に入ることになっているとのこと。詳しいことはよくわからない。

しかし、こうした動きに対して当地のAM機オペレーターたちは反対の声をあげている。なぜなら、せっかく健全なTVゲーム機をオペレートしているのに、賭博と混同されるようなものを州内に持ち込むのは、自分たちのイメージダウンにつながる、というもの。実際にはイリノイ・コインマシン・オペレーター協会（ICMOA）が、これを問題にし、ビデオロッタリー設置に反対している。ICMOAにすれば、テスト設置も許せないとのことで、かなり強硬論も出ているようである。しかし、バリー社はICMOAの動きにもかかわらず実施しようとしている。さて、これをどう考えたらいいものか？

なお日本では、米国とちがって、もちろんこんな富クジは賭博と並んで刑法で禁じられていることをお忘れなく——。

バリー・ミッドウェー社から
新製品が4機種
フリッパー、TVゲーム機など

米国のバリー・ミッドウェー社（バリー社の子会社、本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）からアーケード用新製品が次々と発表されている。うちフリッパーは日本でも有望視されており、近々入荷されるもようである。

まずはフリッパー「ブラック・ピラミッド」。なにかの伝説をテーマにピラミッドの謎解をしていくというもの。トップソーサーなど数多くのフィーチャーつき、文字合わせもある。日本ではバリー・ジャパンが輸入する予定になっている。

次はTVゲーム機二点。「ミッドナイト、マローダー（略奪者）」はTVガンゲーム機で、宇宙戦争をテーマにしたもの。母船から出てくる二十四のエイリアンに対して迎撃を加えるというもの。

「ツー・タイガー」（二頭の虎）は空と海を舞台にした戦争もの。空には戦闘機、海には戦艦、そしてプレイヤーは戦闘機を操作し、これらの間で闘うというもの。三場面ある。独特のハンドル操作。二人用で用いる場合二人が協力してゲームを進めることができる。

これらのTVゲーム機には（日本と異なり）数々の統計機能がある。

最後に「ビック・バット」。これはエレメカゲーム機で、野球をテーマにしたもの。タイミングよくバットを振ってボールに当てるという伝統的ゲーム機ながら、新しい機構・メカニズムを備えているとのこと。これにもTV機同様に統計機能がついている。

Two Tigers

Midnight Marauders

豪州AMショー
7月19日　シドニーで開催、決まる

オーストラリアで久しぶりに展示会が開かれることになった。これはオーストラリアのオペレーター協会、AMOA（米国のとは別、まぎらわしい名称だ）によるもので、七月十九日にシドニーのエアポート・ヒルトン・インターナショナルホテルで開かれるもの。

豪州AMOAショーは久しぶりのもので、長い間コピーの氾濫と不況で苦んでいただけに、少しばかりの回復の兆しとも受けとれる。実際のところ、おそらくこのショーの規模は小さなものとなるもようだが、それでも市場回復の兆しと考えられる。

なお豪州AMOAは来年四月に同じくシドニーでなんらかの催しを開くとしており注目される。洋細は判明次第続報の予定。

米国ルイジアナ州は〝灰色〟の
TVカード機禁止

米国ルイジアナ州の公共安全部は六月四日、カードゲーム機の全面禁止を打ち出した。それによると、たとえばダブルアップ、ブラックジャック、ジョーカーポーカー、ドローポーカーなどのカードTVゲーム機は、どんなメカニズムになっているかどうかにかかわらずすべて「非合法的ギャンブル機器」とみなす、というもので、当然ながらギャンブル機器は非合法的だから同州では全面禁止となった。

これは同州公共安全部のアルコール等取締局が出した決定。七月一日から実施されることになっており、州警察捜査局が実施を担当し、違反者には刑事罰と行政罰の両方が課せられるとしている。

なんとわかりやすい行政であろうか、と言われている。

第2弾・7種目新登場

昨年デビュー。若者たちから熱烈な歓迎を受けたハイパー・オリンピックが、いよいよ高まるロスの波の中、新しく生まれ変わりました。
全国のゲームフリークとオリンピックファンが熱いまなざしでハイパー・オリンピック'84の出現を待っている…。

1 水泳（100m自由形）
2 クレー射撃
3 跳馬（ちょうば）
4 アーチェリー
5 三段とび
6 重量あげ
7 棒高とび

HYPER OLYMPIC'84 VIDEO GAMES
ハイパー・オリンピック'84

Konami®
コナミ株式会社　〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL. 03(262)9111(代)

CAPCOM

マッド・クラッシャー

MAD CRUSHER

SHOOT
JUMP
POWER

SHOOT・JUMP・POWER 3つのテクニックを使いどこまで走り続ける事が出来るか!!

クラッシャーバイクのツインビームで敵のバイクを撃破しながら、無限軌道をつき進むゲーム。軌道上には、ジャンプスポットやパワーゾーン・障害物ゾーン等があり、常に変化している。そして、バーミリアンI・バーミリアンII等強烈な敵が次から次へと攻撃をしかけてくる…走行ラインの選択と高度なレバー操作・瞬間の判断が高得点につながる。

マッド・クラッシャー3大テクニック

レーザービームを使って、前方の敵を破壊しろ!!、後方から迫って来る敵は、その後ろにまわりこみ、レーザービームで破壊しろ!!

ジャンプ・スポットは、タイミングが全て、ジャンプ距離を伸すと高得点になる。
ジャンピングを使って敵から避ける事もテクニックのひとつだ!!

パワースポットに入れば、パワーとスピードが増す。パワーアップ時には、体当りで敵や障害物をやっつける事が出来る。
スピードが増すのでジャンプのタイミングに注意。

SHOOT

JUMP

POWER

平素は格別の御引立を賜わり厚く御礼申し上げます。
さて、この度、弊社が発表致しましたビデオゲーム機「マッド・クラッシャー」は弊社が独自に開発製品化したオリジナル製品であります。
従って、この機械を無断で模倣またはこれに類似する商品として製造、改造、販売、輸出する等の行為をすること及びこれらの機械を使用して営業することは著作権法、工業所有権諸法、不正競争防止法等に抵触し弊社の正当な権利を侵害することになります。つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意賜わり業界の秩序維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます。

昭和59年6月

開発・製造 株式会社 エスエヌケイ エレクトロニクス
販売 株式会社 新日本企画
代表取締役 川崎英吉

SNK 株式会社 新日本企画 SNK ELECTRONICS CORP.

本社 大阪市淀川区東三国6丁目1番45号 〒532 ☎(06)396-1621㈹
東京支店 東京都台東区浅草橋5-4-4 ジュエル秋葉原 〒111 ☎(03)866-6175㈹
福岡営業所 福岡市博多区博多駅東3丁目3-16 川清ビル304号 〒812 ☎(092)471-8612〜3
東大阪営業所 東大阪市吉田7-2-35 ホワイトシャトー1階 〒578 ☎(0729)65-0533
3043 Kashiwa Street, Torrance, California 90505 Phone.(213)539-2744

SHIN NIHON KIKAKU CORP.
SNK CORPORATION
1-45, HIGASHI MIKUNI 6-CHOME, YODOGAWA-KU, OSAKA, JAPAN.
PHONE: OSAKA(06)396-1621 TELEX: 523 6785

FUNAI

●販売元
株式会社フナイ
大阪市浪速区元町1-5-7 難波プラザビル401
TEL:06-648-1274 FAX:06-647-5217

●製造元
船井電機グループ 大東音響株式会社
大阪府大東市中垣内7-627

●東京営業所
サニーレジャーシステム株式会社
東京都千代田区神田多町2-4 チダビル5F
TEL:03-254-5614 FAX:03-256-3877

メカ＋電子の時代

完璧なセレクター揃って新発売!

●ゲーム機、自販機、両替機、カラオケ……等々、未来派志向

■810-Eシリーズ

810-ES	￥100
810-E	￥500
810-EC	US25￠
810-EF	その他コイン

■ロケーション管理

必ずカウンターとキャッシュボックスのコイン枚数は一致します。

810-E

取付は従来のメカ式タイプセレクターと互換性があります。

従来のメカ式タイプのセレクター

720-A/B
(￥100、￥50)

730-A/B
(￥500、US25￠ 他各種メタル用)

謹告

毎度弊社製品を御愛顧賜わり誠にありがとうございます。電子セレクター810-Eは、全体および各部の機構につき、特許、実用新案、意匠等を申請しており、その一部は、既に登録および公開され、工業所有権によって保護されております。
これと同じ構造のコピー品を正当な権利もなしに製造販売し、または、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明考案が出願公告された際に法に基づく補償金を請求し、また法に基づき使用を差し止められることにもなりますのでかかるコピー品の購入使用をなさらぬよう警告致します。

昭和57年7月

代表取締役 安部 寛

信頼と技術のふれあい

Asahi SEIKO CO.,LTD. 旭精工株式会社

本社・本社営業部 東京都港区南青山2-24-15青山タワービル2F 〒107 ☎03(401)6181
営業所/東京都台東区竜泉3-7-3 〒110 ☎03(876)3405

●詳細は本社または、営業所宛にカタログをご請求下さい

オペレーターのための

新・電気の広場

ビデオ・ゲームのしくみと働き（II）

連載第6回

画面映像の動かし方

　前回までにゲート回路、フリップ・フロップ回路、シフトレジスタ回路、およびカウンタ回路についてみてきました。ところで人はなぜビデオゲームで遊ぶことに興味を示すのでしょうか。いきなり哲学的な大問題をかかげましたが、これについては、ギリシャの哲学者プラトンから、オランダのJ・ホイジンガやフランスのR・カイヨワなどが遊びと文化という面から哲学的に取り組んでいますが、日本の某テレビ局は、「面白くなければテレビじゃない」と端的にキャッチフレーズ化しています。それではビデオゲームのどこが面白いのかということを考えてみますと、いろいろあるでしょうが、その根本的なところは、テレビに映し出されたものを自分の力で動かすことができるという点にあるのではないかと思います。そこで今回は、画面上の映像をどのようにして動かすのかということをみていきたいと思います。

　まず原理的な説明をしますと、画面上の映像が動くといっても、実際に画面上を何かが動いていくわけではありません。たとえば映画の場合、一枚一枚のフィルムに写されているものは固定されているのですが、それらのフィルムを一秒間に二十四枚の速度で順々に変えていくことで、固定されているフィルムの中の像が動いていくように見えるわけです。テレビの場合も毎秒三十枚の画像を伝送して自然な動きを出しているわけです（ちなみにちょっと複習になりますが、一秒間に三十枚の画像を伝送するためには、テレビの水平偏向コイルに15・75キロヘルツのノコギリ波電流を、また垂直偏向コイルには60ヘルツのノコギリ波電流を流してやる必要があり、高い周波数が必要ですから、初期のころは、これがなかなか難しく、静止画像の伝送である写真伝送が先に実用化されています）。

　ビデオゲームの場合も原理は同じで、一枚一枚のフレームに映し出される像の画面上の位置を時間の経過につれて少しずつずらせていくことによって映像に動きを与えているわけです。

　次の第1図は、画面上の映像に動きを与える位置の"ズレ"を示しています。

　この図(a)のように、時間の経過につれて、位置の"ズレ"を小さくすれば、映像の動きはゆっくりしたものになり、図(b)のように位置の"ズレ"を大きくすると、映像はそれだけ速く動いていくように見えます。

図1　映像に動きを与える"ズレ"

　次の第2図は、約九十枚のフレームを重ねて写したもので、小さな四角い映像が、画面右側の中央から画面上部に達して、それから左側の中央へ下っていく様子が示されています。

図2　フレームを重ねて写した図

　この図のように、一枚一枚は固定した四角い像を映したフレームでも、それを次々と映し出していけば、その映像の位置の"ズレ"により、映像が画面上を動いていくように見えるわけです。すなわち映像に動きを与えるためには、画面上の映像の位置に"ズレ"を与えればよいということになります。それではどのようにして、その"ズレ"を与えるのかということを、次に詳しくみていきましょう。

　まず次の第3図に示すような、テレビの画面の"ラスタ・スキャンニング"ということを思い出して下さい。

　この図のように、テレビの画面は、左上からスタートしたラスタが画面の右端まで走査（スキャンニング）していって、そこで折り返して左端に戻り、また左から右へと順次走査していって、画面の右下までくると、画面一枚分の走査が完了して、そこからスタート地点である画面の左上へ戻っていって、再び二枚目の走査をしていきます。

図3　画面のラスタ・スキャンニング

　この場合画面の左端から右端まで水平に走査していって、右端で折り返すときに、その折り返しの命令を与えるのが水平同期信号であり、右下まで垂直に走査していって、その右下で折り返して左上へ戻るときに、その折り返しの命令を与えるのが垂直同期信号だったわけです。このような基本信号の中にビデオ信号を重ねますと、そのビデオ信号が有るところが光って、画面に映像が現われるのです。

　次の第4図は、水平の方向に"A"というビデオ信号を入れ、垂直方向には"B"というビデオ信号を入れた場合に、この両方の信号のレベルが"1"になったときに、水平Aと垂直Bの交点に四角い映像が現われる様子を示しています。

A　B　AとBが"1"

図4　ビデオ信号

　この図において、小さな四角い映像は、基本信号とビデオ信号の画面上の位置関係が時間が経過しても変らなければ、この画面上の位置のまま動きません。

　次の第5図は、この四角い映像を右方向に動かす場合を示しています。

図5　右方向へ移動

　この図のように、映像を右方向へ移動させていく場合は、水平同期信号に対して、毎フレームごとのビデオ信号のカウント数を一個づつ増やしていけば、フレームが変わるたびに映像の位置が一コマずつ"ズレ"ていって、映像が右へ動いていくように見えるわけです。

　同様に水平同期信号に対して、毎フレームごとのビデオ信号のカウント数を一個ずつ減らしていけば、フレームが変わるたびに画面上の映像の位置が一コマずつ左に"ズレ"ていって、映像は画面の左へ動いていくように見えるわけです

　次の第6図は、この四角い映像を画面の上の方向へ動かしていく場合を示す図です。

　この図のように、映像を画面の上の方向へ移動させていく場合は、垂直同期信号に対して、毎フレームごとのビデオ信号のカウント数を一個ずつ減らしていけば、フレームが変わるたびに、画面上の映像の位置は上の方向に一コマずつ"ズレ"ていって、映像は画面の上の方向へ動いていくように見えます。

図6　上方向へ移動

　同様に垂直同期信号に対して、毎フレームごとにビデオ信号のカウント数を一個ずつ増やしていけば、フレームが変わるたびに映像の位置が下の方向に"ズレ"ていって、映像は画面の下の方へ動いていくように見えます。

　次の第7図は、この四角い映像を画面の斜め右上方へ動かす場合を示す図です。

図7　斜め右上方向へ移動

　この図のように、映像を画面の斜め右上向へ移動させる場合は、毎フレームごとのビデオ信号のカウント数を、水平同期信号に対して一個ずつ増やしていき、同時に垂直同期信号に対しては一個ずつ減らしていけば、フレームが変わるたびに、映像の位置は、水平と垂直の方向に同時に"ズレ"ますので、映像は、画面の斜め右上の方向へ動いていくように見えます。

　同様に基本信号に対するビデオ信号のカウント数の増減の組み合せを次の第1表のように変えれば、映像は、次の第8図に示すように、4つの斜め方向、ⅠⅡⅢⅣに動いていくように見えるわけです。

表1　移動方向とカウント数の増減

移動方向	水平同期信号に対するビデオ信号のカウント数	垂直同期信号に対するビデオ信号のカウント数
斜め左上（Ⅰ）	減	減
斜め右上（Ⅱ）	増	減
斜め左下（Ⅲ）	減	増
斜め右下（Ⅳ）	増	増

図8　斜め4方向への移動

　次の第9図は、この四角い映像をいろいろな角度で斜め上方へ動かす場合を示す図です。

　この図(a)は、22・5度斜め右上方へ映像を動かす場合を示す図です。この場合は、毎フレームごとのビデオ信号のカウント数を、水平同期信号に対しては二個ずつ増やし、垂直同期信号に対しては一個ずつ減らしていきます。そうすれば垂直方向に対して水平方向の"ズレ"が二倍になりますから、映像は、水平の線に対して45度の半分の22・5度の角度で斜め右上方向へ動いていくように見えます。図(b)の場合は、ビデオ信号のカウント数を、水平方向に対して毎フレームごとに四つ増やし、垂直同期信号に対しては一個ずつ減らしていますから、映像は、水平線に対して45度の四分の一の11・25度の角度で画面の右上方向へ動いていくように見えるわけです。

図9　いろいろな角度の斜め上方への移動

　このように基本信号に対するビデオ信号のカウント数の増減の組み合せをいろいろと変えることによって、映像を画面上の任意の方向に動かしていくことができるのです。

◎バウンド・アクションの発明者とゲームの世代分け

　以上はビデオゲームの原点とも言うべき「映像を動かす方法」の説明ですが、ここでこのような「映像の動き」を含む"バウンド・アクション"の発明者についてふれ、コンピューターと対比したゲームの世代分けについて述べてみたいと思います。

　アメリカの業界誌によりますと、アタリ社の創立者であり、今度またセンテ社を創立したノーラン・ブッシュネル氏はビデオゲームを業務用のマシンにするために重要な役割をはたしましたが、ビデオゲームの原理を発明した人は別にいるということです。

　ところでちょっと余談になりますが、ブッシュネル氏は、よほど日本の囲碁が好きとみえて、前の会社名の"アタリ"も囲碁の「当たり」からとっていますし、今回の"センテ"も囲碁の「先手」からとっています。もっとも、囲碁の白石と黒石こそ、まさにデジタルの原点ですから、デジタル技術の応用であるビデオゲームを作る会社の社名に囲碁の用語を使うということは大変理にかなっており、深い哲学的背景さえ感じられます。囲碁は、遠い昔、中国で文字より以前に使い始められたものと言われており、碁盤は宇宙を象徴したもので、盤の目数のうち天元は太極、すなわち宇宙の根元であり、残りの三百六十が天体の数であり一年の日数でもありました。また四隅は春夏秋冬の四季を表わし、白石と黒石は、陰陽、昼夜、あるいは天地を象徴化したもので、これを使って天文や易などを占ったと言われており、歴史的にも深い内容をもつものであります。

　さてビデオゲームの発明者に話を戻しますと、当時アメリカのニューハンプシャー州にサンダース・アソシエーツという会社があり、そこに勤めていたドイツ生まれのラルフ・ベールというエンジニアがビデオゲームの基本ともいうべき"バウンド"のアクションをテレビの画面に映し出す技術を開発したのだそうです。サンダース・アソシエーツ社は、そのノーハウをマグナボックス社にライセンスしました。そして一九七二年（昭和四十七年）に、マグナボックス社は"オデッセイ"というホーム・ビデオゲームを発売しました。一方アタリ社からも、同じ年に、"ポーン"が発売されて、ビデオゲームの幕が切って落とされたのです。

　初期のビデオゲームは、TTL・ICを使ってロジック回路を組んでいましたが、その後インテル社が発売した8080というCPUが使われるようになって、ビデオゲームはより複雑化していきました。

　このCPUは、セントラル・プロセシング・ユニット（中央処理装置）の略であり、文字通り、コンピューターの中核をなすものです。ビデオゲームがCPUを採用した時点から、ビデオゲームはコンピューターと切っても切れない関係になり、その後ゲームの遊び方の説明に「一人でプレーをするときには、マシンのコンピューターと対戦します」というような表現がみられるように、ビデオゲームのPCボードをコンピューターの一部と同義としてとらえるようになりました。

　ところでコンピューターは、このCPUの素子の種類によって次のように世代分けされています。

第一世代＝真空管
第二世代＝トランジスタ
第三世代＝IC
第四世代＝LSI
第五世代＝非ノイマン式

　コンピューターの分野では、この非ノイマン式の他にも、光コンピューターやバイオ・コンピューターといったものも考えられています。

　この例にならって、ゲームマシンについても世代分けしてみますと、次のようになるのではないかと思います。

第一世代＝メカニカル
第二世代＝エレクトロ・メカニカル式
第三世代＝ビデオゲーム
第四世代＝レーザーゲーム
第五世代＝身体全体がインボルブされるようなもの（例えばシミュレーション）

　このような世代分けはともかくとしても、ビデオゲームにとって、コンピューターをはじめとする最新のテクノロジーは大変重要でありますから、たえず注目していく必要があると思います。

　次回は、CPUについてみていきたいと思っています。

話題のマシン

レバー2本で動きを自由に操作し
多様な技かけ
データから「空手道」基板

空手道

空手を内容としたTVゲーム機「空手道」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から六月二十六日発売となった。

これはどんな体勢にあっても途中から別の技かけや体勢への移行が可能で、プレイヤーの意志が十分に反映できることが最大の特徴で、レバー二本（移動と攻撃）により十六種の技と八種の動きの組合わせで多様な格闘ができる。ゲームは技テスト、道場での試合、鍛練、全国大会と進み、試合に勝つごとに瓦の試し割りや牛との対決などのボーナスパターンがある。

まず道場への入場場面があり技テストを受ける。これは師範の型に従って動き（画面下方にレバー方向の指示が出る）、レバー操作と技の関係を習得。そして道場での試合となり技が決まると一本、二本先取でクリア（試合時間三十秒、時間切れはポイントで判定）。次に自己鍛練で飛んでくるビン、レンガ、石などを避けたり割ったりして得点を稼ぐ。続いて全国大会に出場し三本勝負の試合を行ない、二試合に勝てば段位が上がる（相手も強くなっていく）。以後全国大会のパターンを繰り返していく。試合に勝つごとに瓦やレンガの試し割りなどのボーナスパターン（七秒間）がある。試合に負ける（相手に二本取られる）とゲーム終了。基板販売のみで定価十六万八千円。

コミカルな力士キャラクターで
技の威力アップ
新日本企画から「出世大相撲」基板

出世大相撲

相撲を内容としたTVゲーム機「出世大相撲」が、㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）から六月二十日発売となった。

これは㈱テクノスジャパン開発によるもので、新日本企画が総発売元となっている。八方向レバーと二つのボタンで画面左側の力士を操作して相撲を取るもので、相手力士はコンピューター。一場所三日間という設定で、そのうち二勝以上しないと次の場所へ進めずゲーム終了となる。

まずタイミングメーターを見ながら〝ハッキョイ〟ボタンを押してスタート。この時同メーターが0に近いほど強い力士となる。同ボタンを叩き続けて突っ張り合うが、相手力士にはり手を数回食らわすと相手力士は怒って強くなるので注意。しかしレバーを上下に動かし、いなしてから同ボタンで相手をはたき込むことも可能。またレバーで前進し相手の回しを取り、同ボタンを叩き続けて画面の〝根性メーター〟を振り切るとレバー方向により八種の技がかけられる（逆に回しを取られた時も同操作で逃げることができる）。もう一つのボタンは、すべての技を一定時間パワーアップさせることができるもので、使用回数には制限があるが、相手にダメージを与えると回数が増える。物言い、表彰式、横綱土俵入り、ショータイムなどコミカルで楽しいシーンも出てくる。基板販売のみでOP価格十六万八千円。

クラブを選び風向き、風力を考え
本格的ショット
エスコ、セガ社から「クラウンズゴルフ」

ゴルフを内容としたTVゲーム機「クラウンズゴルフ」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）と㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）から六月十八日発売となった。

これは大平技研工業㈱開発によるもので、セガ社とエスコが国内における独占的製造、販売権を得ており、エスコが総発売元となっている。同機は全部で十八ホール（アウト、イン）ありクラブの選択、風向きや風力を計算に入れての打球方向やスタンスの選択ができるなど、本格的なゴルフゲーム。一クレジットで一プレイ、五クレジットでハーフラウンドとなっている。

クラブはボタンでドライバーからピッチングウェッジの中で最適のものを選ぶ（グリーン上ではすべてパターとなる）。次に画面上部の日盛上の白点によりショット方向を決める。そして画面左下に表示のボール位置と足跡を見てスタンスを決定。これらは左側の全体図に表示される風向き、風速などを考慮して決め、レバーでショットする。池や林に入った時は一ペナでラフに出る。OBは二ペナでその場から打直し。各ホールともパーの二倍叩くとギブアップ。一プレイでスコアが四オーバーでゲーム終了。ホールインワンを出すと年月日、名前を記録できる。テーブル18㌅型OP価格三十六万四千円。

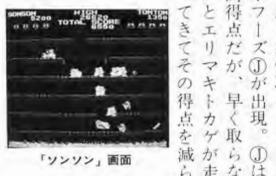
クラウンズゴルフ

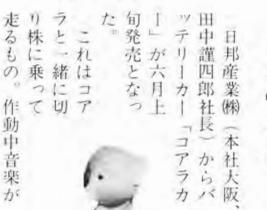
話題のマシン

未知の惑星で昼と夜の場面が展開
自動追尾式ミサイル
コナミから「タイムパイロット84」基板

タイムパイロット84

宇宙戦争をテーマとしたTVゲーム機「タイムパイロット84」が、コナミ㈱（本社東京、仲真良信専務）から六月二十日発売となった。

これは近未来の未知の惑星を背景としたもので、一度発射すれば敵を自動的に追いかけて必ず撃破できるという〝ホーミングミサイル〟を備えているのが特徴。場面は縦横に走るハイウェイ、丘陵地帯のクレーター、人工都市などがあり、大きく昼と夜に分かれている。

レバーで宇宙船を操作し、まず襲撃してくる飛行物体に対し連射式ツインバルカン砲で迎撃していくと、装甲のある敵が出現。この時画面表示のカーソルを敵に合わせて発射すると、光のように走るミサイルが敵を自動追尾し撃破。編隊を組んだ敵を全滅させると高得点。最後に現われる敵の大型母船を（ホーミングミサイルで）破壊すると次のパターンへと進み、ゲームは難しくなる。三機アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加される。夜の場面ではイルミネーションがバックに浮かんだ美しい映像となる。基板販売のみで定価十五万八千円。

陸、海、宇宙の場面がスクロール
変身自在のメカ
ジャレコから「フォーメーションZ」基板

フォーメーションZ

水陸空での戦闘を内容としたTVゲーム機「フォーメーションZ」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から七月五日発売となった。

これはロボットと戦闘機に自在に変身できる形態可変戦闘メカ〝イクスペル〟を操作し敵を撃破していくゲームで、画面は五種の場面をスクロールする。

場面は山↓海↓砂漠↓海↓宇宙の順で変化する。地上ではロボットがジャンプ（ボタン）を駆使しパルスレーザーで敵を撃破。海の場面では戦闘機に変身（ジャンプボタンを少し長く押す）して戦う。飛行中はエネルギーが減り、なくなると落下するが、落下寸前にロボットに変身するか地上の〝コア〟を取って補給すればよい。途中で現われる〝コスモブースター〟とドッキングすれば急上昇して宇宙へ。そして敵の要塞〝ジズィリアム〟を〝ビッグバン〟ボタンで倒すと一パターン終了し次のパターンへと進み、ゲームは難しくなっていく。イクスペル三機アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加される。基板販売のみで定価十四万八千円。

西遊記を採用、2人同時プレイも
悟空と八戒の旅
カプコンから「ソンソン」基板

孫悟空と猪八戒の活躍をテーマとしたTVゲーム機「ソンソン」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から七月十六日発売となる。

これは一人用では孫悟空（ソンソン）を操作、二人用では一人が孫悟空（ソンソン）を、もう一人が猪八戒（トントン）を操作して同時プレイができるもの。天竺へたどり着いて巻物をもらうため、右から左へ流れる階層状画面を左右上下に移動しながら進むゲーム。十二種類の場面がある。

途中に落ちているスモールフーズⓈを拾って、これを六個取るとジャンボフーズⒿが出現。Ⓙは高得点だが、早く取らないとエリマキトカゲが走ってきてその得点を減らしてしまうので注意。たけのこ（全部で六十四本）は高得点で、取るときはレバーを小刻みに動かす。天竺までに兵馬俑、ピラニア、山賊、トンボなどが邪魔をするが、発射ボタンで撃破。またドクロコインは五発で、雲に乗ってくる大魔人は七発で破壊。さらに六カ所に砦があり、それぞれ数発命中させないと破壊できないドクロ壁がある。Ⓙを八個食べると現われるPOW看板を取れば、その時の画面上の敵がすべてⒿに変わるのでチャンス。このほか多彩なキャラクターが出現する。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

「ソンソン」画面

日邦から新バッテリーカー
コアラと一緒に

日邦産業㈱（本社大阪、田中謹四郎社長）からバッテリーカー「コアラカー」が六月上旬発売となった。

これはコアラと一緒に切り株に乗って走るもの。作動中音楽が流れる。作動時間一分から三分まで切替可能。一人乗り。なおコアラは別のキャラクター（今後同社から定期的に供給）に変えられる。定価二十五万円。

コアラカー

暑中お見舞い

株式会社 岐阜遊園
代表取締役 石川昭雄
〒504 岐阜県各務原市蘇原栄町一―三
電話 〇五八三（八二）三〇一九

株式会社 共栄企画
代表取締役 志水康郎
〒101 東京都千代田区神田神保町二―十三 小林ビル
電話 〇三（二六三）一八一五
（札幌営業所）
〒001 札幌市北区北三十条西九丁目 北陽ビル
電話 〇一一（七〇九）四一九九

株式会社 キワコ
代表取締役 福田龍雄
〒229 神奈川県相模原市渕野辺一〇九―二―二
電話 〇四二七（五九）二二三三

株式会社 ケイアンドユウ商会
代表取締役 林謙二
〒577 東大阪市高井田本通五―二
電話〇六（七八三）六二六一
ファックス〇六（七八三）六三四七

コアランドテクノロジー株式会社
株式会社 コアランド
代表取締役 松田規義
〒108 東京都港区三田三―五―十六
電話〇三（四五二）六一三一

甲陽産業株式会社
代表取締役 八木博
〒553 大阪市福島区鷺洲五―三―十一
電話 〇六（四五一）五九九四

コナミ株式会社
代表取締役 仲真良信
〒102 東京都千代田区九段南二―三―十四 靖国九段南ビル4F
電話 〇三（二六二）九一一一

有限会社 こまや製作所
代表取締役 田中弘
〒658 神戸市東灘区魚崎南町六―十―四
電話 〇七八（四一二）二二一一

株式会社 サービス・ゲームス・ジャパン
代表取締役 森武司
〒652 神戸市兵庫区入江通二―一―二七
電話 〇七八（六七一）一九〇三
営業所 長崎・高知・姫路

有限会社 サービスゲームス福岡
代表取締役 児玉輝男
〒814-01 福岡市早良区荒江三―十九―八
電話 〇九二（八九一）四九八八

三精輸送機株式会社
代表取締役 前田完一
〒564 大阪府吹田市江坂町一―十二―十八
電話 〇六（三八五）五六二六

サンリツ電気株式会社
代表取締役 阿久津昌雄
〒229 神奈川県相模原市千代田一―六―一二
電話 〇四二七（五一）七七〇一

三和電子株式会社
代表取締役 斎藤隆
〒173 東京都板橋区中丸町五八―五
電話 〇三（九五九）六六一一

株式会社 ジェイ・アール・イー
取締役社長 末佐喜一
〒556 大阪市浪速区難波中二―四―四〇
電話 〇六（六四七）一六二二

株式会社シグマ
シグマ商事株式会社
代表取締役 真鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区宇田川町十三―十一 渋谷第二富士ビル3F
電話 〇三（四九六）五二二一

株式会社 ジャレコ
代表取締役 金沢義秋
〒158 東京都世田谷区上用賀五―一四―九
電話 〇三（四二〇）一二七一

株式会社 新日本企画
代表取締役 川崎英吉
〒532 大阪市淀川区東三国六―一―四五
電話 〇六（三九六）一六二一

株式会社 セイミツ
代表取締役 清水湧三
〒335 埼玉県戸田市美女木五―二十―二十
電話 〇四八四（二一）五二〇〇

株式会社 セガ・エンタープライゼス
取締役社長 中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田一―二―十二
電話 〇三（七四二）三一七一

泉陽興業株式会社
取締役社長 山田三郎
〒556 大阪市浪速区元町一―十二―十五
電話 〇六（六三三）一〇五一
（東京支店）
〒101 東京都千代田区内神田三―五―五
電話 〇三（二五二）三九五一

株式会社 総商
代表取締役 木村雅三
〒444 岡崎市井田西町十七―四
電話 〇五六四（二四）二五八一
ファックス 〇五六四（二二）〇五五五

有限会社 タイガー娯楽
代表取締役 早見儀信
〒413 静岡県熱海市中央町八―一
電話 〇五五七（八二）五〇〇〇

株式会社 タイトー
代表取締役社長 中西昭雄
〒102 東京都千代田区平河町二―五―三
電話 〇三（二六四）八六一一

タスコ株式会社
代表取締役 上原勝
〒113 東京都文京区本駒込二―二七―二
電話 〇三（八二七）六七四一

申し上げます

アイレム株式会社
代表取締役専務 高堂良彦
（本社）〒580 大阪府松原市西大塚一―三―二九
電話 〇七二三（三二）四七五四
（販売本部）〒530 大阪市北区西天満一―七―四 協和中之島ビル
電話 〇六（三一二）一三〇〇

朝日エンジニアリング株式会社
代表取締役 佐原十郎
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七―二
電話 〇七二四九（四）〇七八三

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107 東京都港区南青山二―二四―十五 青山タワービル二F
電話 〇三（四〇一）六一八一

株式会社 アポロ
代表取締役 段為菁
〒542 大阪市南区難波四―二―一
電話 〇六（六三二）八〇九五

アミューズメント・オーエム
代表取締役 岡田茂
〒121 東京都足立区梅島一―八―一
電話 〇三（八五二）五二三一

株式会社 アリス電子機器
代表取締役 太田周
〒530 大阪市北区東天満二―六―七 高橋ビル東八号館
電話 〇六（三五四）〇六二一

アルファ電子株式会社
代表取締役 新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕三―二―十五
電話 〇四八七（七五）二四一一

エイト・レジャー物産株式会社
代表取締役 富田紀一
〒001 札幌市北区北二十八条西四丁目 第一エイトビル
電話 〇一一（七五六）八八六一

エース自動機株式会社
代表取締役社長 村上公伯
専務取締役 高野貞義
〒154 東京都世田谷区野沢二―一―〇一
電話 〇三（四一〇）〇五一五

株式会社 エスコ貿易
代表取締役 森健次郎
〒144 東京都大田区東糀谷三―七―八
電話 〇三（七四一）五二〇一

株式会社 エム・アイ・ピー
代表取締役 伊藤博則
〒533 大阪市東淀川区上新庄三―十四―十一
電話 〇六（三二六）六七〇〇

大倉産業株式会社
代表取締役 大倉治
〒579 東大阪市日下町一―一―二九
電話 〇七二九（八四）六三六三
ファックス 〇七二九（八七）九七七五

大阪レジャー機器協同組合
理事長 峯久
副理事長 田中熊雄
専務理事 曽久雄
理事 小林晋
理事 道風敏明
監査 松永二郎
〒543 大阪市天王寺区玉造本町九―六 大和ハイツ二〇一
電話 〇六（七六二）六七八七

大森電気株式会社
代表取締役 大森勝雄
〒190-12 東京都武蔵村山市伊奈平三―二―二
電話 〇四二五（六〇）三二一二

株式会社 岡田商会
代表取締役 岡田稔
〒615 京都市右京区西院東貝川町五 澤田ビル9F
電話 〇七五（三一三）一六〇〇

オーケー興産株式会社
代表取締役 八尾嘉宥
〒600 京都市下京区烏丸通七条下ル東塩小路七二一―一 京都タワービル3F
電話 〇七五（三四三）一〇八八

株式会社 カトウ製作所
代表取締役 加藤イサム
〒157 東京都世田谷区北烏山六―二四―十三
電話 〇三（三〇七）一二二一

加藤鈑金工業
代表者 加藤繁一
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一―二―十一
電話 〇七二六（三五）一八八六

株式会社 カワクス
代表取締役 川楠俊太郎
〒577 東大阪市川俣一―三―四
電話 〇六（七八七）一八八一
〒104 東京都中央区八丁堀三―十八―七 黒江屋ビル一F
電話 〇三（五五三）六八八一

関西娯楽株式会社
代表取締役 土井照子
〒556 大阪市浪速区元町一―二―十二
電話 〇六（六三三）一五一五

株式会社 関西精機製作所
代表取締役 古川謙三
〒615 京都市右京区西京極豆田町三
電話〇七五（三一一）九二四五

関東娯楽工業株式会社
代表取締役 中村哲
（本社）〒171 東京都豊島区南池袋一―十八―二三
電話 〇三（九八六）五三三一
（工場）〒131 東京都墨田区立花五―一―一
電話 〇三（六一〇）三一二一

岐阜特機株式会社
代表取締役 真鍋巧
〒501-01 岐阜市大菅二―七八―二 トッキビル
電話 〇五八二（五一）〇八六一

暑中お見舞い

武蔵野工機株式会社
代表取締役　冨田窓可
〒121　東京都足立区南花畑三ー七ー十三
電話　〇三（八五〇）六〇〇四

明昌特殊産業株式会社
代表取締役　岡本昌明
〒553　大阪市福島区海老江七ー十九ー九
電話　〇六（四五八）三五五七

株式会社　モリタ
森田寛正
相馬達盛
〒150　東京都渋谷区東一ー二ー二
電話〇三（四〇七）三九一一

株式会社　友栄
代表取締役　内田博
〒101　東京都千代田区三崎町三ー七ー五
電話　〇三（二六二）九四二一

株式会社　ユニバーサル
代表取締役　岡田友生
〒323　栃木県小山市荒井五六一
小山第三工業団地内
電話　〇二八五（二五）五五二一

ユニバーサル販売株式会社
代表取締役　岡田和生
〒103　東京都中央区日本橋堀留町一ー七ー七
電話　〇三（六六一）〇三三〇

株式会社　ユニエンタープライズ
代表取締役　玉手良光
〒151　東京都渋谷区代々木三ー四ー三
梅村第二ビル5F
電話　〇三（三七〇）〇三二一
〒982　仙台市若林一ー一〇ー十二
電話　〇二二二（八六）九六一一

株式会社　ユーピーエル
代表取締役　鷺谷晴美
〒110　東京都台東区上野三ー十六ー三
田口ビル三F
電話　〇三（八三四）一四三四
〒323　栃木県小山市駅南町六ー十三ー一〇
電話　〇二八五（二七）六六〇〇

株式会社　リーガル
代表取締役　川島昭八
〒150　東京都渋谷区鶯谷町十九ー十八
ナナクボマンション一F
電話　〇三（四九六）四〇二八

レジャートロン工業株式会社
LTーコンピュータラボ
代表取締役　坪川義雄
〒156　東京都世田谷区宮坂二ー二六ー二〇
大武ビル
電話　〇三（四二五）〇八四四

株式会社　ローラートロン
株式会社　ローラートロン大阪
代表取締役　森真一
〒160　東京都新宿区西早稲田二ー二〇ー一
電話　〇三（二〇四）〇四六九
〒553　大阪市東淀川区東中島一ー十七ー三
電話　〇六（三二五）三八四三

株式会社　ワールド・タイヨー
代表取締役　平川雄也
〒565　大阪府吹田市春日三ー二十ー三
電話　〇六（三三八）一一六七

申し上げます

辰巳電子工業株式会社
代表取締役社長　辰巳嘉宏
〒634　奈良県橿原市十市町十四
電話　〇七四四二（三）四七六四

株式会社　テーカン
代表取締役　柿原彬人
〒101　東京都千代田区神田東松下町四一番地
電話　〇三（二五六）〇三七一

データイースト株式会社
代表取締役社長　福田哲夫
〒167　東京都杉並区上荻一ー三二ー十二
ピース荻窪
電話　〇三（三九二）四一五一

手塚商会
代表者　手塚明雄
〒663　兵庫県西宮市高松町十六ー十五
電話　〇七九八（六六）〇八一一

株式会社　東亜自動電機製作所
代表取締役　大塚登
〒531　大阪市大淀区大淀中三ー五ー十五
電話　〇六（四五八）五二三七

東京パブコ株式会社
代表取締役　古田収二
〒156　（本社）東京都渋谷区渋谷一ー五ー六
電話　〇三（四九八）一二一三
〒532　（支社）大阪市淀川区西中島四ー五ー二十
電話　〇六（三〇四）〇一〇五
〒060　（営業所）札幌市中央区南三条西四丁目
石原ビル五F
電話　〇一一（二四一）〇一五五

株式会社　トーケン
代表取締役　土屋健蔵
〒540　大阪市東区京橋一ー七
OMMビル4F
電話　〇六（九四二）三三二二

東洋娯楽機株式会社
東洋トレーディング株式会社
取締役社長　山田俊夫
〒152　東京都目黒区八雲一ー五ー七
東娯ビル
電話　〇三（七一八）六四六一

株式会社　中野技研
代表取締役　小林利恵
〒380　長野県長野市大字北長池四三八ー五
電話　〇二六二（四三）八五八二

株式会社　ナムコ
代表取締役社長　中村雅哉
〒144　東京都大田区蒲田五ー三八ー三
朝日ビル
電話　〇三（七三六）一二一一

株式会社　ニチレ
専務取締役　二渡一
〒162　東京都新宿区二十騎町五ー一
コーポ神谷二〇一号
電話　〇三（二六七）〇四一七

日本娯楽機株式会社
代表取締役社長　遠藤嘉一
〒107　東京都港区南青山二ー二二ー四
電話　〇三（四〇二）七三二一

株式会社　日本商事
代表取締役　小川義雄
〒536　大阪市城東区永田二ー五ー九
電話　〇六（九六二）七七二一

日本物産株式会社
代表取締役　鳥井末治
〒530　大阪市北区天神橋一ー十二ー九
電話　〇六（三五三）五一二一

任天堂株式会社
代表取締役　山内溥
〒101　東京都千代田区神田須田町一ー二二
電話　〇三（二五四）一七八一

パサディナインターナショナル株式会社
代表取締役　細井久平
〒562　大阪府箕面市瀬川四ー十五ー五三
電話　〇七二七（二一）八八二〇

バーリーサービス株式会社
代表取締役　池実
社員一同
〒542　（大阪本社）大阪市南区高津二ー七ー三
電話　〇六（二一三）五二五五
〒105　（東京支社）東京都港区東麻布三ー八ー十
電話　〇三（五八二）〇八五七

株式会社　バリー・ジャパン
代表取締役　マーロン・バーバー
〒150　東京都渋谷区道玄坂一ー十四ー九
電話　〇三（四七六）五九八一

株式会社　プレイランド
代表取締役　高橋明
〒144　東京都大田区西蒲田八ー二ー六
電話　〇三（七三四）三六一一

株式会社　ホープ
取締役社長　小野定良
〒211　（本社工場）川崎市中原区今井上町五〇
電話　〇四四（七二二）六一四一

真砂工業株式会社
代表取締役　真砂幸男
〒270-14　千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
電話　〇四七一（九一）四一五一

株式会社　水野商会
代表取締役　梅村富久
〒465　名古屋市名東区小池町四五二
電話　〇五二（七七一）四五七五

ミゼッティ工業株式会社
代表取締役　橋本敬造
〒187　東京都小平市鈴木町一ー五三ー二
電話　〇四二三（四三）二八五一

峯興業有限会社
代表取締役　峯久
〒543　大阪市天王寺区玉造元町十四ー二
玉造ゲームセンター
電話　〇六（七六一）九一八一

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No28

中 貫通

当世風徒然草 ⑫

筋を読むというのはどういうことであろうか。

たとえば囲碁や将棋のようなゲームにおいてさえもよく長考一番ということになる。

一の二乗は一であるのだが、ちょっと数字の数が多くなれば、その二乗はすぐに天文学的数字になってしまうのだから、筋の読み方には常にスリリングな面白さがつきまとう。

マニアで曲りなりにも成功した人にはいつも甲子園の高校野球のような勝ちぬきの論理が支配していると阿刀田高が、ゲーテ図書館の説明をしていたが、裏を返せば筋を読んで筋の通りにコトを運ぶことが出来る人の陰にはコトがひとつ運ぶ毎に、コトが運ばない人が無数に存在してゆくということにもなる。

飯島衛の筋論は非常に興味深いものであったのだが、特に自分自身の筋についてはいつでも誰でも殆んど五里霧中の状態におかれているのであって、筋を読むというよりも殆んどは今までの惰性とその場その場の衝動で反射的に身を動かし身を処していく場合が多いのではあるまいか。

面白いのは東大の教授連へのアンケートで各自の筋について尋ねたものをみると、殆んどの人が今自分がやっていることが自分の筋にかなっているかどうかははっきりしない、自分としてはまだ外に自分の筋にかなったことがあるような気がする。しょせん筋とは他人から見ればはっきりと見えていても自分では把みようのないものであるという調子の調べが低いものが圧倒的に多かった。

自分の筋に自信をもっているのは分野でいえば政治ヤの先生ガタだけではあるまいか。

先生ガタだけはすべてが暗闇の世の中に一条の怪しいともいえるまがいものの希望の光をつくり出しあるいは見つけ出したような錯覚をつよくもち、胸をはり肩をいからせ迷うこともなく堂堂と刑務所の塀の上を通り過ぎてゆくのだ。「男一匹今日も行く」とかなんとか自分のコマーシャルソングまでつくって、たまたま運がよければ刑務所の塀の外側に落ち、運が悪ければ内側に落ちるということだ。

Y書房の社長であるYさんも、O証券に務めている時には別に自分の筋についてはそう深刻に考えたことはなかっただろう。

高度成長期の証券会社である。アブク銭を握っては、高速道をタクシーでとばして名古屋へ面白いキャバレーがあるときくと名古屋で夜を明し名古屋からタクシーで出社する。岡山に美味しいすし屋があるときけば翌日は岡山から出社するという生活に粋を感じていたが、そういう生活の中で何か空しさが束の間走ることがある。

本は生来好きだった。本を読む間に、量的な変化が質的な変化を誘うようになる。Yさんは自分の筋はやはり本にあったのだなあとおもいだし、おもいこむようになる。

本の世界がとめどなく拡がってゆく、この本が欲しいとおもうとYさんは矢も楯もたまらず会社のコピーで探書の葉書を刷り、全国の古書店に照会する。

いろいろな本を見ているうちに、江川本とか野田本が気にいってくる。

堀辰雄の作品がさりげない装幀でありながら一分の隙もなくしっくりとくるのがぐっとキックしてきた。

もう以前のように夜遊びをしなくなった。

早く家へ帰って、本を読むだけではなく本を手にとって本の表情を読みたいのである。

本人が知らないだけでもうこの頃には全国の古書店ではYさんの名は遍く知れわたっていたことであろう。三日とあげず探書を照会するコピーした葉書がまいこむのだから。

「あ、またあの葉書が来ましたか」

「大阪のYさんでしょう」

その大阪のYさんが本を出したのだから、古書店の連中はびっくりしてしまった。びっくりしながらもはじめはたかをくくっていた。

「たかが素人ですよ」

「病膏盲に入るですなははは」

ところが笑っている連中が逆に笑われることになる。

辻邦生とか小川国夫とか、当時これから上り目にかかる実力充分な新鋭作家の作品が一年に数冊づつ重厚な装本でごく少部数出版されてゆく。

好事家の編集者がまよく言えば感覚が鋭いということになるのだが、そういう編集者がつくっている好事家対象の雑誌である『銀花』にもY書房の特集がくまれる。

カラー写真で相当な頁数にわたる特集で今ではこの特集号の『銀花』という雑誌が古書価でン万円もするとのことだ。

本を探し本を買っていたYさんは探したり買うことにあきたらず遂に自分で自分が欲しい本をつくることにしてしまったのである。

買う世界と作る世界にはまさに想像を絶するだけの隔たりがあるのだが気に入った本はすべて自分のものにしたいというYさんのモノマニアックな志向がこの隔たりをあっさりと跳び越えさせてしまった。

当時大江健三郎がオーデンの詩からとってつけた題名の本『見るまえに跳べ』がよく読まれていたのだが、Yさんも『見る前に跳んでしまった』のである。

最初は恐いもの知らずで順風満帆であった。足らないのは時間だけである。しかし会社の仕事の合間に出来るだけ暇をみつけたり、あるいは場合によってはかなり強引に暇をつくったりして出版の仕事を片づけていた。

本の仕事はまた本の世界を拡げただけではなくて人の世界をも確実に拡げていった。

証券会社の人種とはちがう人種がこの世に多多存在していることはYさんにとっては驚きでありまた喜びでもあった。

こんなゆったりした充実した時の流れの中で生活している人たちと一緒に生活してゆこうとここにこそ自分の筋があったのだとYさんはおもう。

ところが好事魔多しである。

(続)

JULY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	アッポー（セガ社） Appoooh (Sega)	8.20
❷	—	クラウンズゴルフ（セガ社） Crowns Golf (Sega)	7.60
3	1	ＶＳシステム　ベースボール（任天堂） VS. System Baseball (Nintendo)	6.62
4	3	ＶＳシステム　テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	6.50
❺	—	出世大相撲（新日本企画） Sumou (SNK)	6.33
❻	7	ビクトリアス・ナイン（タイトー） Victorious Nine (Taito)	6.13
7	2	フリッキー（セガ社） Flicky (Sega)	6.09
8	8	ジャンゴウナイト（日本物産） Jangou Night* (Nichibutsu)	5.77
9	5	ギャプラス（ナムコ） Gaplus (Namco)	5.76
❿	—	マッド・クラッシャー（新日本企画） Mad Crusher (SNK)	5.50
11	6	バルガス（カプコン） Vulgus (Capcom)	5.42
12	10	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	4.83
13	12	バーディーキング２（タイトー） Birdie King 2 (Taito)	4.75
⓮	20	マリオブラザーズ（任天堂） Mario Bros. (Nintendo)	4.41
15	14	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	4.39
16	4	リングファイター（タイトー） Ring Fighter (Taito)	4.31
17	11	チャンピオン・ベースボール パートII（アルファ電子） Champion Baseball Part II (Alpha)	4.25
18	18	麻雀教室（新日本企画） Mahjong Kyositsu* (SNK)	4.25
19	15	エクセリオン（ジャレコ） Exerion (Jaleco)	4.17
⓴	21	サイオン（セイブ電子） Scion (Seibu)	4.00
㉑	29	雀豪（日本物産） Jangou* (Nichibutsu)	3.93
㉒	43	チャンピオン・ベースボール（アルファ電子） Champion Baseball (Alpha)	3.77
㉓	31	シーファイターポセイドン（タイトー） Sea Fighter Poseidon (Taito)	3.75
24	16	セクターゾーン（日本物産） Sector Zone (Nichibutsu)	3.75
24	18	ファイティング　アイスホッケー（データイースト） Fighting Ice Hockey (Data East)	3.75

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	7.64
2	2	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tazmi)	6.95
3	3	パンチアウト（任天堂） Punch-Out (Nintendo)	6.42
4	4	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.67
❺	9	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	5.50
❻	—	ファイヤーフォックス（アタリ） Fire Fox (Atari)	5.50
❼	8	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	5.00
8	5	チューブパニック（日本物産） Tube Panic (Nichibutsu)	5.00
9	6	マッハスリー（タイトー） M.A.C.H.3 (Taito)	4.67
10	7	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	4.43
⓫	15	アストロンベルト（セガ社） Astron Belt (Sega)	4.33
12	11	インターステラー（フナイ） Inter Stellar (Funai)	4.25
13	10	アルベガス（セガ社） Albegas (Sega)	4.00
14	13	レーザーグランプリ（タイトー） Laser Grand Prix (Taito)	3.88
15	12	スターブレィザー（セガ社） Starblazer (Sega)	3.50

■フリッパー (FLIPPERS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	7.00
2	2	ジャックス・ツー・オープン（ゴットリーブ） Jacks to Open (Gottlieb)	6.33
❸	4	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	5.00
4	3	アマゾンハント（ゴットリーブ） Amazon Hunt (Gottlieb)	4.67
❺	6	ファイアーパワー（ウィリアムズ） Fire Power (Williams)	4.50

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス； ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； ゲームファンタジア・シグマ（東京・渋谷）、ゲームファンタジア・イズミ（東京・新宿）、ゲームファンタジア・スーパーII（東京・池袋）＝㈱シグマ； ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ； カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館； ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲。

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

Overseas Readers Column

Fukui Pref's Ordinance Controls Gaming Devices

Fukui Prefecture has recently revised the juvenile ordinance, and decided to control "specific game centers" where "specific games" are installed by placing them under a notification system. Recently, it was disclosed that "specific games" refer to gaming devices. Along with this, Fukui Prefecture places anyone who wants to operate these devices under obligation to report to the prefectural authorities without fail, even when they are not used for gambling, and also not to allow mirors to use those devices. The prefectural authorities said that penal regulations will apply to any violator.

Fukui Prefecture is a local prefecture looking out upon the Sea of Japan. On March 23, the prefecture revised the juvenile ordinance, legislating the regulations of "specific game centers". Recently, prior to enforcement of the revised ordinance on July 1, the prefecture announced the "enforcement regulations". With this, gaming machines, which are apt to be used for gambling, were designated as "specific games". Concretely, (1) those coin-op games which pay out coins or medals; (2) slot machines, roulette, and game machine versions of poker, horse racing, etc.; (3) other gaming machines specified by the screening council.

According to the prefectural authorities, anyone who wants to operate these machines must report thereof to the prefectural authorities, must not allow minors under 15 years old to play those gaming machines, and also must not admit those minors after 11:00 p.m. When any of these regulations is violated, any such violator will be fined less than 30,000 yen. To make sure, when any of these machines is used for gambling, the criminal law will apply instantly.

In Japan, as long as gaming devices are not used for gambling, such operation is not regarded as gambling. Thus, there are many medal game parlors quite peculiar in the world. Since 10 odd years ago, the amusement business people have implemented voluntary control, including the one that "minors are prohibited to play gaming devices". In this light, it may therefore be said that Fukui Prefecture has merely legislated the reasonable control.

In the meantime, the Diet has at last set about deliberation of the bill of revision of the Control Act of Entertainment and Amusement Trade. The bill, however, presupposing no distinction between amusement games and gaming devices, will place all game centers under a licensing system that requires strict conditions. Thus, the bill is full of contradictions. In this sense, it may safely be said that Fukui Prefecture understands amusement business better than the government.

US Finalists Win G.P. Hyper Olympic Int'l Event

On June 10, Konami Ltd. of Tokyo, a subsidiary of Konami Industry Co., Ltd. of Osaka, and Century Inc. of Florida, U.S.A., splendidly held "Hyper Olympic International Tournament" at the Hotel Grand Palace, Tokyo. Three finalists each, including the champion, of the tournaments held in Japan and the U.S., entered it, competing with each other. As a result, John Britt, 18, from the U.S. won the championship in individual combined exercises.

Pictured in the "Hyper Olympic International Tournament". Mr. A. Kaminkow (center).

This tournament is a summation of the national tournaments held in Japan and the U.S., respectively. Both were played by using Konami Industry's "Hyper Olympic" (renamed "Track & Field" in the U.S.), and those players who won the highest scores were awarded prizes. In Japan, the tournaments started on December 10 last year at 500 locations across the country. After a series of preliminaries, the finals were competed on February 12 this year within the building in which Konami has its office. As a result, Hideki Yoshiji, 14, won the championship. (See *Game Machine No. 234*) It is said that the total number of participants in the preliminaries in Japan reached some 300,000.

In the U.S., "Track & Field Challenge" was held jointly by Bally's Aladdin's Castle, Inc. and National Convenience Stores, Inc. at their game centers and convenience store chains. It is said that these were entered by about 500,000 players. On May 26, 14 players, who won straight through the preliminaries at the 14 regions across the U.S., entered the finals. These Grand National Finals were held in Houston, and as a result, three players, including John Britt, became highest prize winners.

Thus, the highest prize winners of grand finals in Japan and the U.S. were chosen, respectively, and invited to compete at "International Tournament" on June 10. The finalists attended it were Hideki Yoshiji, Shinichi Takahashi and Akihiro Ohzone from Japan, and John Britt, Gary West and Michael Mallory from the U.S. All expenses, including traveling expenses, for the American players, their attending family, etc. were borne by the sponsors. That is, they were invited to Japan. On the day, a jumbo stuffed doll of "Eagle Sam" – mascot for the Los Angeles Olympics – appeared, piling up the atmosphere.

Prior to the competition, in his greeting Arnold Kaminkow, president of Century Inc., told the finalists that "it was decided to have 30 units of 'Track & Field' installed at the players' quarters of the Los Angeles Olympics. Through the American tournaments Konami Inc., U.S.A./Century donated some 100 million yen to March of Dimes, the National Foundation for Infantile Paralysis, and the tournaments were held under the naming of 'The March of Dimes International Track & Field Challenge' ". The player's oath ensued, and the competition started.

Here, we must keep in mind the fact that video games used in competition differ. In Japan, the table type has been used exclusively, while the upright type has been used almost exclusively in U.S.A. Thus, though the current international competition seemed a little strange, the Japanese finalists played the table type, while the American finalists played the upright type. The competition consists of three types of event: (1) Individual event with which highest scores for six games are competed; (2) Japan-U.S. team event with which both teams compete for highest scores of all six games within 20 minutes played by those who are most good at the respective events; (3) Individual event with which players compete for combined scores of six games.

As a result, the U.S. representative team overpowered the Japanese team, winning an overwhelming victory. John Britt, among others, won gold medal award for five events. Event-wise champions and their scores, etc. are as shown below:

[Individual event]
100m dash: 7.95 sec.; John Britt
Long jump: 9.67m; Shinichi Takahashi
Javelin throw: 97.53m; Gary West
110m hurdles: 9.97 sec.; John Britt
Hammer throw: 95.50m; John Britt
Running high jump: 2.48m; John Britt
[Japan vs U.S. combined events]
U.S. team 285.770 points
[Individual combined event]
1st: 90,600 points; John Britt
2nd: 90,520; Gary West
3rd: 87,910; Shinichi Takahashi
4th: 87,020; Hideki Yoshiji
5th: 86,210; Akihiro Ohzono
6th: 84,150; Michael Mallory

All of these six players were awarded Los Angeles Olympics official medals, etc.

Konami had notified previously that it would unveil a sequel of "Hyper Olympic". At the end of the current international challenge tournament, Konami unveiled "Hyper Olympic '84" for the first time before those concerned. The new game, available as a PC board set, will be marketed on July 20.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan